
PÓSTER - CARÁTULAS - NOTICIAS - INTERNET - VIDEOJUEGOS - HENTAI - YAOI - HUMOR - OPINIÓN - ¡Y MUCHO MÁS!
VOL. II - NÚMERO 9 - INCLUYE CD-ROM
Minami
REVISTA INDEPENDIENTE DE MANGA Y ANIME
795 PTAS
4,78 EUROS
LOS OVAS DE
RURONI KENSHIN
LLEGA A ESPAÑA EL ANIME DE
VIDEO GIRL AI
DIGITAL
DIGIMON
MONSTERS
SABER MARIONETTE J
00009
8 414090 223881


SÉ INTELIGENTE...
NUMERO
4
92 PÁGINAS CON TODO LO QUE BUSCAS EN MANGA + CD ROM + REGALO ESPECIAL
MÁS+
MANGA
Septiembre
Tokio Babylon
Nazca
Los crímenes de KINDAICHI
Shoujo Kakumei Uthena
Video Girl AI
REVISTA
+
CD ROM
+
CAJA DE TAROT
INSTRUCCIONES
MÁS+
MANGA
Ilustración © Masakazu Katsura

¿Y AHORA DE QUÉ CARAJO ESCRIBO?



Esto es curioso. Veréis, yo tenía preparada una bonita editorial, se basaba en una noche en la que pillé un rebote de tres pares porque el puto artículo de Video Girl Ai me colgaba el ordenador una y otra vez. Era algo que ya me había pasado, precisamente en el número 3 de Minami2000, el especial Katsura, y justamente con, lo habéis adivinado, el artículo de Video Girl Ai, razón por la que empecé a pensar que alguien me había echado una maldición al respecto. Bien caliente, empecé la editorial cagándome en todos los muertos de Video Girl Ai, de Katsura y del que inventó los ordenadores, aunque rápidamente me recuperé, y decidí aprovechar el venazo simulando que seguía cabreado y arremetiendo contra todos los de la revista, amenizado con las palabras "puto" o "puta" a conveniencia. El resultado fue una editorial que resultaba divertida, pero sólo si sabías un poco de qué iba el rollo, alguien totalmente externo o que se comprara la revista por primera vez se podía llevar una impresión algo rara, así que se decidió eliminar dicha editorial.

Y eso es un problema, uno gordo, porque yo no sirvo para escribir por escribir, yo tengo que tener una idea, tiene que venirme la inspiración, y entonces sí, entonces lleno la revista yo solo si hace falta. Pero escribir por escribir, escribir porque hay que hacerlo aunque no se te haya ocurrido nada... eso no va conmigo (esa es la razón de que yo nunca pida artículos sino que espere a que la gente me los proponga porque le apetece, ya que creo sinceramente que así la gente escribe más a gusto y los artículos salen mejor (lo explico porque son muchos los que me discuten la eficacia de dicho método de dirección)).

Así pues me encuentro en serios problemas. Llevo ya tres borradores, en los que he intentado de todo: hablar del mundillo en general, hablar de septiembre y su importancia en cuanto al reenganche y vuelta a la rutina, hablar de las nuevas revistas y del contenido de ésta... todo basura.

Es que, realmente, no es tan sencillo. Pensad por un momento que ahora mismo tenéis que llenar una página, 5000 caracteres con espacios, y que cuando se os ocurre algo la idea se rechaza por no demasiado conveniente y tenéis que volver a llenar una página. Por supuesto, con algo que no resulte intragable, vomitivo y aburrido. ¿A que no es tan sencillo? Quizá ahora empecéis a entender un poco a los redactores del mundillo, porque ahora extrapolad: Una, dos, tres... páginas al mes, durante varios años. Alguna vez se te acabarán las ideas, y entonces... ¿qué? Algo tendrás que hacer, la gente espera que escribas, y que escribas bien, y que lo que escribas sea interesante, y si puede ser que también sea divertido. Casi nada.



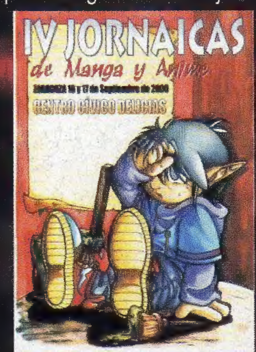
Pero bueno, al final siempre surge algo, cuando todo parece perdido siempre queda una última chispa de luminosidad que salva la oscuridad del momento y te permite continuar un mes más, a la espera de que el siguiente tengas más suerte y/o una mente mucho más inspirada. En mi caso ha sido la sinceridad, el reconocer que no tenía ninguna idea y que no sabía cómo carajo rellenar la editorial, así he podido no sólo salvar la papeleta sino además hablaros un poco de lo que tienen que pasar los redactores fijos cada mes, pues seguro que muchos pensáis que a nosotros los artículos nos salen solos y que no tenemos que pensarlos, razonarlos, releerlos, retocarlos...

Y ya está, si a partir de ahora valoráis también ese apartado, el del esfuerzo que requiere un artículo, a la hora de juzgar un texto o a un redactor, me doy por satisfecho.

Ahora os dejo con este número de Minami, con su vuelta a la "normalidad" tras el especial del mes anterior.

PD: Me acaba de llegar el anuncio de las Jornaicas (te voy a matar, Petrus), así que hale, a reducir el tamaño de la letra y hacerle un hueco (ya que esto es lo último que hago siempre y por tanto es el único sitio de la revista en el que puedo meterlo).

Tendrán lugar los días 16 y 17 de Septiembre, en el Centro Cívico Delicias de Zaragoza. Contará con las actividades típicas: Mesas redondas, karaoke, cosplay, proyecciones, etc. Más información en: http://www.galeon.com/4jornaicas/



"Era cierto, ya no soy capaz de imaginar un amanecer si no es a tu lado"

Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com



CONTIGO, COMO SIEMPRE

MÁS DE 25 NÚMEROS...



Minami 9

Dirección: María José Castro

Coordinación: Lázaro Muñoz

Colaboran: Marc Ortiz, Santiago Tejero, gonzo, Alex Mateo, Alessandra Moura, Manuel Ortega, Matsuyama, Josema, Carlos Alejo, Petrus, Shinohara, Jaime Ortega, Raúl Ruiz, Spidei, Eva Díaz, Nuria Plasencia, Ozaki, Otakiu, Ackmanu, Mike Sánchez, Minako, Lady Andromeda, Folken Fanel, Buffy, Yoshi, Miguel Romero, J. A. Moreno Moya, Jesús Muñoz, Krestas, Paco Benítez, Raúl Moyano

Dibujantes: Ismael Álvarez, Guillermo March, Ken Niimura, Rafael Vázquez, José Manuel Fuster, Anime Studio

Corrección de textos: Lidia Núñez y Lázaro Muñoz

Filmación y coordinación de maquetación: Gabriel Sánchez

Diseño y maquetación: LM Software

Contenido del CD: Raúl Dominguez, José García y Lázaro Muñoz

***

Redacción y administración: ARES Informática S.L., Avda/ Mare de Deu de Monsterrat 2. 08970. San Juan Despí (Barcelona). Tel: 934770250. Fax: 934772284.
Administración: Rosana Jiménez
Suscripción: Vanessa Roda
Director de producción: José García
Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Gráficas Printone S.A.
Duplicación CD´s: MPO Ibérica
Distribución: COEDIS S.A.
Distribución en Argentina: York Agency
Distribución Tiendas Especializadas:
SAMURAI EDICIONES, C/ Tanger 76. 08018 Barcelona.
Tel: 933001022.

***

Depósito Legal: B-6870/99

***

No está permitida la reproducción o manipulación total o parcial del software contenido en el CD ROM de esta revista sin la autorización del fabricante o representante legal en España de cada uno de los programas. Queda igualmente prohibida la reproducción total o parcial, aun citando su procedencia, del contenido de esta publicación, incluyendo el del CD ROM, por cualquier medio. Todas las imágenes reproducidas son © de sus autores y/o editoriales.

Minami no comparte necesariamente las opiniones en ella expresadas.

Minami aboga por la igualdad y por un lenguaje no sexista, sin embargo respeta la manera de pensar y escribir de cada uno/a y por tanto no modificará ningún texto para adaptarlo a formatos no sexistas, pero en todo momento se considera por igual a la gente de ambos sexos cuando aparezcan las palabras "aficionados", "lectores" o similares.

***

Minami - Ares Informática S.L.
Avda. Mare de Deu de Montsrrat 2
08970 San Juan Despí (Barcelona)
Tlfno: 93 477 02 50 - Fax: 93 477 22 84
e-mail: minami@aresinf.com
Página web: www.aresinf.com/minami

Minami

año 2 - número 9

ÍNDICE

Todas las imágenes de *Video Girl Ai* son © 1992 Masakazu Katsura / Shueisha - Victor Entertaiment y Dynamic SK España.. All rights reserved.
Todas las imágenes de *Ruroni Kenshin* son © 1999 Nobuhiro Watsuki / Shueisha, Fuji TV, SPE Visual Works © 2000 Nobuhiro Watsuki / Shueisha, Fuji TV, SPE Visual Works y © 2000 Selectavisión s.l./Dynamic Iberia, asociada a Dynamic Planning Inc.
Todas las imágenes de *Digimon* son ©Akiyoshi Hongo/Toei/Bandai/Arait Multimedia



Bueno, bueno, bueno, aquí estamos un mes más dispuestos a ofreceros las últimas noticias acaecidas en este nuestro país. Que a priori son pocas, ya que este número se realiza en pleno verano, y todos sabemos que en verano no trabaja ni Blas, así que este mes y el siguiente (que se hacen en Julio y Agosto) no os esperéis maravillas en cuanto a información. Bien, vamos allá.

Para empezar, Manga Films sigue diciendo que no va a cerrar su línea manga, a pesar de que siguen los rumores, cada vez más documentados y fundados. Pero no, ellos insisten: van a reducir mucho la línea manga, vale; ya no guardarán una periodicidad, cuando tengan algo lo sacan y ya está, vale; pero NO desaparece la línea manga, eso es lo que juran y perjuran. De momento, se sabe que tienen en cartera **Detective Conan**, simplemente se están esperando a ver si es emitida en el canal autonómico catalán para que la serie coja fama y fuerza.

Seguimos con Selecta, que quitando los OVAs de **Ruroni Kenshin** no tiene excesivas novedades, sólo rumores. Así que habrá que conformarse con las entregas de sus actuales series en curso. Mención especial para la nueva película de **Mazinger Z**.

Quien sí tiene novedades es Dynamic SK España, que además de **Gunbuster** y **Getter Robo** nos trae... tachán tachán... ¡los OVAs de Video Girl Ai! Sí, coincidiendo con el salón del manga de Barcelona, sacarán a la venta la primera cinta de uno de los clásicos de este país. Que ya pudieron disfrutar en agosto los afortunados poseedores de Vía Digital. Por cierto, que Dynamic y Minami quieren regalaros unas cuantas de esas cintas, mirad en la página 28 para más información. Además, anuncian nuevas novedades, que anunciaremos y trataremos debidamente en futuros números de Minami.

Vamos con los canales, que no ofrecen mucho, bueno, es de suponer que sí ofrecerán, ya que Septiembre es el mes del reenganche, se acaba la cutreprogramación de verano y es hora de reenganchar al público, así que es lógico que tengan jugosas novedades, es sólo que a día de hoy no se saben. Bueno, se saben algunas, por ejemplo que Septiembre será el mes que Tele5 ha escogido para emitir la segunda tanda de episodios de **Pokémon**, con lo que es probable que esta serie tenga un resurgimiento y recupere el puesto que **Digimon** parece haberle arrebatado. La otra noticia bomba es que uno de los redactores de Minami ya está traduciendo **Urusei Yatsura** (*Lum/Lamu*), pues está confirmado que será emitida en Canal Sur, ¡por fin podremos disfrutar de esta famosa serie de **Rumiko Takahashi** en cristiano!

En cuanto a las editoriales, Planeta quiere sacar **Mint na Bokura**, bajo el título de **Somos chicos menta**. Quiere sacarla cuanto antes, pero no sería de extrañar que acabara saliendo para el salón del manga de Barcelona. Por su parte, en Norma también nos han dejado caer alguna que otra serie que tienen en cartera, pero todavía falta confirmación. Y de Glénat no sabemos nada seguro, sólo que cuando acaben sus series en curso sacarán otras, es decir, que tratarán de mantener siempre un número fijo de series en edición.

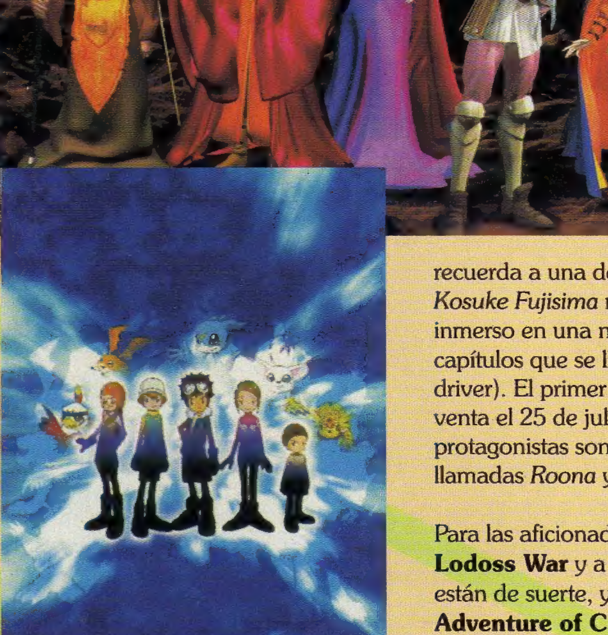


Vamos con acontecimientos futuros, y sin duda el evento estrella es el Salón del Manga de Barcelona (y seguro que de muchas más cosas), para el cual tenemos buenas y malas noticias. Las malas son que al parecer les han recortado el presupuesto y subido el precio de alquiler de la Farga (lugar de realización habitual), por lo que recortarán gastos por donde sea. Esto es, la guía del salón será sustituida por los clásicos trípticos y folletos (algo que no es tan grave si tenemos en cuenta que no se entendía) y, realmente preocupante, no habrá autor. Ni conocido ni desconocido, no habrá. Y, presumiblemente, la entrada no bajará de precio. Pero no todo es malo, también hay cosas buenas, y es que este año van a tener mucho más en cuenta al aficionado a la hora de planificarlo, es decir, van a meter a aficionados a montar las cosas. Por ejemplo, se sabe que quieren que *Rafa Gallardo* repita montando las mesas redondas y demás, se sabe que han pedido a *Lázaro Muñoz* que vuelva a ser el presentador y maestro de ceremonias (algo que a día de hoy todavía no tiene decidido, dice que ya está un poco cansado, aunque es bastante probable que al final lo animen), se sabe que casi con toda seguridad el colectivo Minami será el encargado del karaoke (con lo que habrá MUCHAS canciones para el concurso y la posibilidad de que cada cual se lleve el CD con la que le guste para cantar lo que quiera), se revisarán los fallos para que no ocurran cosas como las del año pasado (números repetidos en el concurso de disfraces, gente que no pudo

cantar en el del karaoke...) y, en definitiva, se pulirán los fallos pasados para suplir las carencias que pueda tener la edición de este año. Ah, se me olvidaba, el encargado del cartel será nuestro compañero y habitual colaborador *Ken Niimura*. Por cierto que desde Minami estamos currando como locos para traer a algún autor (concretamente autora), y sabemos que en Dynamic están tres cuartos de lo mismo.

Pasando a "otras cosas", reseñar la aparición del Mangatron5, un remix manga que periódicamente saca *DJ Matei*. Lo malo, que es francamente difícil hacerse con uno por los motivos evidentes.





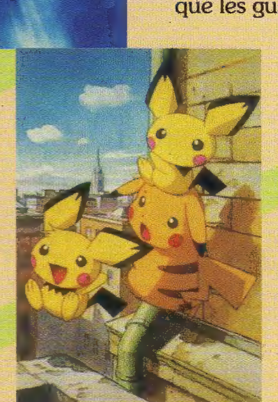
Recordar por último que estéis atentos a los diversos canales autonómicos y locales, pues aunque no avisan suelen emitir series, por ejemplo **Sailor Moon** se está reemitiendo en un montón de sitios.

Y España no da para mucho más, así que voy a dar paso a *Chii* y a sus noticias de Japón.

Para el verano, siempre nos llegan las noticias de Japón de las nuevas películas, entre ellas la de **Sakura**, de hecho, la segunda de esta saga, donde nos narran los sentimientos de esta chiquilla preciosa hacia un guapísimo *Shaoran*.

En julio, tuvieron también la de **Digimon**, **Ojama Doremi #** y la tercera de **Pokémon**. También acaba de aparecer la octava peli de **Crayon Shin Chan**, llamada **Kaze wo Yobu Jungle**.

Tenemos ya el anuncio de una peli para este otoño de **Ah Mi diosa**, "**Boku-wa kimi-wo wasurenai**" -no puedo olvidarte- (6 años después incluyendo *Peios* y a *Operator* que nos recuerda a una de las chicas *Katsura*), *Kosuke Fujisima* no para, ahora está inmerso en una nueva Ova de 6 capítulos que se llama **éX-D** (ex-driver). El primer capítulo salió a la venta el 25 de julio en el que las protagonistas son dos preciosidades llamadas *Roona y Sakakino*.





Para las aficionadas a **Record of Lodoss War** y a los videojuegos, están de suerte, ya que ha salido **The Adventure of Cardice**, un RPG de Dreamcast, por 6.800 yens. Y para las que les guste **Orphen**, tenemos otro RPG pero para la Playstation 2.

Incluso la Newtype tiene una nueva serie, terminó **The Five Star Stories** de *Mamoru Nagano* en abril (ahora está con **Reimon Schell** junto a *Kunihiko Ikuhara*) y el mes siguiente tenemos a **Angel Dust** de *Aoi Nanase* donde la prota (que lleva gafas, últimamente hay una plaga) recibe una visita de una angelita muy sexy.

Empezó la serie de **Ayashi no Ceres** en Wowow y acaban de sacar la novela titulada **Episode of Tooya**, por *Palette*, por la misma que sacó las de **Fushigi Yuugi**, por 510 yens.

Las *Clamp* son incansables, todavía no han "enterrado" a **Sakura** y ya tienen otra novela, por 419 yens, de Clamp Gakuen con *Yûki Ajiadô*, *Takayuki Usakiya* y demás compañeras de 2º de instituto.

IV Semana del Cómic de Guadalajara

Están ahí. Casi nadie habla de ellos, casi nadie sabe que existen, pero están ahí. Son los eventos "menores", los que no cuentan con un presupuesto descomunal y que por tanto apenas pueden hacer más publicidad que, si lo saben a tiempo, anunciarlo a las revistas para que desde este medio se les haga toda la publicidad que se pueda. Son eventos a los que apenas va nadie porque se celebran en ciudades sin mucha afición y a las que ya sea por distancia ya sea por desconocimiento casi nadie se acerca. Pero están ahí.


Lázaro Muñoz aprovechó para charlar con los otakus y dedicar ejemplares

Y seguirán estando ahí, porque son el proyecto de grupos de aficionados con ilusiones y ganas, y para los que el dinero (más bien su falta) no va a ser un problema, al fin y al cabo, con imaginación y ganas se puede conseguir casi cualquier cosa.

Un buen ejemplo de ello es la Semana del Cómic de Guadalajara, la cuarta ya, que un año más se celebró entre en Centro Joven y el Palacio del Infantado de Guadalajara (un edificio histórico bastante majo). Este año tuvo lugar entre el 1 y el 9 de julio, y contó con diversas actividades.

Uno de los días más fuertes fue sin duda el primero, el sábado de la inauguración, que contó con mercadillos, torneo de Magic, demostración de Warhammer, iniciaciones al rol (sí, al rol, y por lo que parece no hubo ningún asesinato ni nada de eso (estoy siendo irónico, ¿vale?)), concursos Pokémon, karaoke (el inevitable karaoke), taller de cómic, rol en vivo (muy curioso) e incluso se regalaba té fresquito. Casi nada. Y por si fuera poco, el domingo se repetía por si alguien se lo había perdido.

Pero no acaba ahí la cosa, a lo largo de toda la semana se celebraron, talleres, partidas de rol y coloquios y proyecciones sobre diversos temas, siguiendo el para mí genial esquema de introducir la proyección, verla, y luego debatir sobre ella. Así, se habló de Batman, del Hentai, de Astérix o del Manga.



Y llegamos de nuevo al fin de semana, como cabe suponer los días fuertes, de manera que el sábado día 8 hubo un Open Pokémon, una partida de rol en vivo, una charla-conferencia y la presentación de Mordheim.

Sin embargo, la para mí actividad estrella esperaría hasta el domingo día 9, fecha en la que se desplegó el "cómic más largo del mundo", un rollo industrial de papel que se va desplegando en la ciudad y en el que todo el mundo puede dibujar una parte, haciendo así entre todos un enorme cómic.

Para completar, decir que había un par de exposiciones sobre cómic, y que entre los invitados se encontraban *Luis Conde* (a quien desgraciadamente este año no pude ver), *Carlos Javier Olivares* (quien además de alegrarnos con la noticia de una academia de dibujo que ha montado en Madrid (DC Studio) nos hizo un inigualable dibujo que si puedo reproduciré en la editorial) y yo mismo (que me dediqué a intentar violar a las menores que por allí rondaban y a tratar de abrir la caja de caudales para robar el dinero del presupuesto). Por supuesto, no había que pagar por nada, no había entrada ni nada de eso.

Resumiendo, un evento que quizá no sea muy famoso, quizá no esté en boca de todos, pero que tiene fuerza, originalidad y ganas. Vamos, que merece la pena.

Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com

LA MOLE 2000

La Mole es una Conveción de Anime y Cómics de La Ciudad De México, y tiene lugar en el Gimnasio Juan De La Barrera. Este año La Mole 2000 fue Celebrada los días 13,14,15 y 16 de Julio. Hubo muchísima gente, al parecer la asistencia del publico fue de unas 40000 personas en los 4 días, la entrada por lo demás fue muy económica, sólo 20 pesos (2 dólares americanos (*NdL: Unas 300 pelas al cambio, vamos*)). Además en la entrada se vendía un CD-ROM Oficial de La Mole a sólo 10 pesos (1 dólar americano) que contenía información de Las Moles Pasadas, concursos de disfraces, y vídeos de los actores de doblaje. Al entrar primero estaban los Cómics Independientes de estudios como Balam o el Monito entre otros, después estaban las Editoriales, como Editorial Mina (creadora de la revista Conexión Manga) y Editorial Toukan Manga (que distribuye la adaptación al cómic de **Ranma ½**), después uno tenía que bajar al centro del Gimnasio donde estaban las Tiendas y Patrocinadores, como Editorial Vid, que por cierto también distribuye en España. El equipo de animedia.com.mx también estaba presente y, lo más interesante, el 70% de las tiendas de manga y cómic tenían a la venta las revistas Minami, Loading y Dokan, incluso pude comprar el último número de Minami que apenas había salido en España, no sé cómo fue que lograron conseguirlas tan pronto, pero fue grato poder tener lo último, incluso hay una tienda llamada Mundo Cómics que vende la mayoría del material vendido en España, títulos de Editorial Norma, Planeta, etc. Por otro lado tuve un mal momento al ver dos estands vendiendo piratería, uno llamado PC-Anime y otro llamado Interactiv, dos ejemplos de desfachatez y vergüenza para el anime en México y para el movimiento del manganime, pues vendían películas enteras en CD-ROM pirateadas y otros CDs vendiendo sólo vídeos y chucherías, el problema era que habían usado la interface de los CDs de Minami y Loading para sus propios CDs, los chicos todavía tenían la desvergüenza de decir que ellos mismos los habían hecho, un asco en lo que se refiere a mediocridad y piratería, esperamos que estas personas desaparezcan lo más pronto posible del medio.





Tuvimos la oportunidad de poder conocer al señor Martín López, famoso en México por hacer dibujos tipo Amalgam, y claro está a muchísima gente de doblaje de **Dragon Ball**, **Simpsons** y demás series, el Cosplay en la Mole es algo aparte, incluso puedo decir que es algo único en el mundo, los organizadores de la mole reunieron a los chicos mejor dotados en cuanto a disfraces y los pusieron a hacer un Show "sólo para mujeres" el cual duraba media hora y todas las Frikis se reunían a ver a sus chicos preferidos del cómic y el Anime haciendo una especie de Table Dance, hasta que los frikis del cosplay quedaban en shorts, ¿y dicen que los hombres son los que sólo piensan en sexo? ¡Pues no es cierto! Por Supuesto también hubo un show "sólo para hombres" aunque aquí las chicas no se quitaban la ropa, pero bueno, las chicas estaban muy bien y ver a las lindas edecanes bailando al ritmo de "con movimiento sexy" hacía las delicias de los frikis. Despues todos los disfrazados empezaban a bailar todo tipo de música y, cómo no, por estar en México no podían faltar los mariachis, cumbias y demás cosas raras, un amigo al ver un vídeo de estos cosplay frikis casi se priva de la risa, pues el impacto es muy fuerte, esperamos que ese vídeo pueda ser incluido en el CD de Minami (*NdL: Estamos en ello*) pero como dije sobre aviso no hay engaño no nos hacemos responsables por daños psicológicos causados después de ver ese vídeo.

Por supuesto no podían faltar los frikis del karaoke, estos sí que son algo digno de mencionar, estos se la pasaron más de 10 horas cantando sus series favoritas, no sabía que un otaku tenía tanta energía para aguantar, incluso hicieron algo así como una radio novela de la saga de Hades, y claro, como estaba en mi estand de animedia viendo todo, no pude resistirme a experimentar con las mentes inocentes de los otakus pues les puse el opening de **Kodomo no Evangelion**, donde salen unos japos con cascos bailando algo así como la macarena (*NdL: Está en el CD del número uno (Vol. II) de Minami*) , ¡y funciono! Todos los frikis se acercaban como un imán al monitor tratando de sacar los pasos y movimientos más patéticos que uno puede imaginar.



En fin, La Mole 2000 fue una convención que difícilmente podré olvidar pues es una convención muy diferente de las demás, el ambiente que hay es cordial y siempre hay algo divertido que ver, y puedo asegurar que hasta ahora es la convención donde más público ha asistido, incluso nos enteramos que debido al éxito obtenido tendremos otra Mole en Diciembre.

David De La Torre "Lantis"
Corresponsal de Minami en México

LIBRERÍAS ESPECIALIZADAS

ALBACETE
LEGEND
C/ Francisco Pizarro 12. 02004- Albacete.

ALICANTE
ATENEO
C/ Portugal, 36. 03003- Alicante.

COMIX CITY SL
C/ Pascual Pérez 36, bajo. 03001- Alicante.

COMIX CITY
Pascual Pérez 36 - Torrevieja.

RIVENDEL CÓMICS
Alpujarra 20 - Elche

BARCELONA
ALIEN, EL 8º COLECCIONISTA
C/ Ali Bey, 10. Esq. Pso. San Juan. Barcelona.

ANTIFAZ CÓMIC
C/ Mayor de Gracia, 205. 28012- Barcelona.

CHUNICHI COMICS
Travessera de Les Corts, 283. 08014- Barcelona.

EL CATÁLOGO S. L.
Apdo. Correos 24.341. 08080- Barcelona.

FREAKS
C/ Ali Bei, 10. Junto Arco del Triunfo. 08010- BCN.

ILUROCOMIC
Pz. Granollers, 5. 08032- MATARÓ- Barcelona.

LIBRERÍA NEWTON
C/ Riera Alta, 8. 08001- Barcelona.

NORMA COMICS SABADELL
C/ Sant Antoni, 9. 08201 Sabadell (Barcelona).

TORPEDO COMICS
Rosend Nobas 13. 08018- Barcelona.

ANIMAT FAN CLUB
Apdo. Correos 154. 08300- Mataró (BCN)

UNIVERSAL
Ronda de San Antonio, 9. 08011- Barcelona.

BURGOS
ARTE 9
San Julián, 5. 09002- Burgos. Tel: (94) 720 40 52.

CANARIAS
LIBRERÍA GAME OVER COMICS
Ruiz de Alda 26, local 10. 35007- Las Palmas GC

CÓRDOBA
ALA DELTA COMICS
C/ Antonio Barroso y Castillo nº6- 14006- Córdoba.

LA CORUÑA
ARTE 9
Ingeniero Comerma, 5. 15004- Ferrol (La Coruña).

NORMA CÓMICS
C/ San Andrés 122, bajo. 15003- La Coruña

LIBRERIA INOA
C/ Federico Tapia, 55 - La Coruña

TANXENCIAS CÓMICS
Plaza Padre Rubinos,14. 15007. La Coruña

LIBRERÍA KOMIC
C/ San Pedro de Mezonzo, 34. Santiago de Compostela. Tel:.(981)593280

MADRID
AKIRA CÓMICS
C/ Finisterre 15. 28029-Madrid

ATLÁNTICA CÓMICS
Pza. Mª Soledad Torres, Acosta n2. 28004- Madrid

ARTE 9
Doctor Esquerdo, 6. 28028- Madrid.
Cruz, 37. 28012- Madrid.
Hilarión Eslava, 56. 28015- Madrid.

GENERACIÓN X
C/ Galileo, 14. Metro San Bernardo.
C/ General Pardiñas, 31.
C/ Fermín Caballero, 57.

MADRID COMICS
Silva, 17. 28004- Madrid.

MURCIA
HISTORIETAS
Vinader 6, bajos - Murcia

OVIEDO
ARTE 9
Silla del rey, 5. 33013- Oviedo.

SANTANDER
CAPRICHO CÓMIC
Antonio Mendoza, bajo. Santander.

SAN SEBASTIÁN
ARMAGEDDON
Pza. Marcelino Soro, 2. 20011- S. Sebastián.

SEVILLA
ARTE 9
Bustos Tavera, 1. 41003- Sevilla.

NOSTROMO
Carlos Cañal, 24. 41001- Sevilla.

MANGALINE
Dr. Leal Castaño, T1, local 5, Sevilla.

VALENCIA
IMÁGENES CÓMICS
C/ Pelayo, 18. 46007- Valencia.

FUTURAMA
Guillem de Castro, 53. 46007- Valencia.

VALLADOLID
ARTE 9
Fray Luis de León, 19. 47002- Valladolid.

CASTILLA CÓMIC
C/ Arribas,7. 47002- Valladolid.
C/ Montero Calvo, 28.47001- Valladolid.

ZARAGOZA
LIBRERÍA SAGA
C/ Sta. Teresa 28. 50006- Zaragoza.

TAJ MAHAL
Juan Pablo Bonet, 16. 50006- Zaragoza.

LIBRERÍA FUTURO
San Vicente de Paul 9 - Zaragoza

Si tenéis noticias de nuevas librerías por favor hacédnoslo saber para que las incluyamos. Además, ante la avalancha de librerías que nos han llamado porque querían aparecer en el listado de la mejor revista de manganime del mercado nos hemos visto obligados a quitar teléfonos y direcciones de internet para dar cabida a cuantas más tiendas mejor.



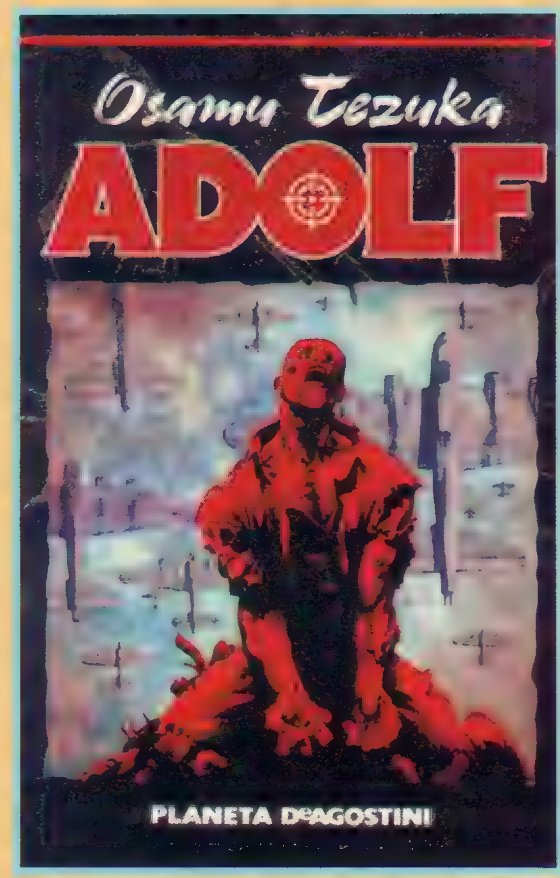
II Jornadas de Manga y Anime de Castellón

Fecha y hora: 16 y 17 de Septiembre de las 11:00 a las 21:00
Localización: Casal Jove - Avda. del puerto s/n Grao de Castellón (Castellón)
Información: 609 853034 - 964 304697 asencio@hotmail.com

Proyecciones:
Sábado 16 de Septiembre
11:30 -> Mimi o sumaseba (japonés subtitulado en castellano)
16:30 -> Dragon Half (japonés subtitulado en inglés)
Domingo 17 de septiembre
11:30 -> Zetsuai + Bronze (japonés)
16:30 -> Ruroni Kenshin, los OVAs (castellano)
o si esta proyección falla Gun Smith Cats (castellano)
Antes de cada proyección se podrá ver además un vídeo de J-Pop de diversos grupos .

Concursos:
Concurso de Fanfic ilustrado:
Los trabajos se han de entregar antes del 31 de Agosto (fecha de matasellos si se envía por correos). Consultar las bases los que estén interesados en participar .
Concurso de Fanfic escrito (sólo texto):
Los trabajos se han de entregar antes del 31 de Agosto (fecha de matasellos si se envía por correos). Consultar las bases los que estén interesados en participar .
Concurso de ilustración:
Los trabajos se han de entregar antes del 31 de Agosto (fecha de matasellos si se envía por correos). Consultar las bases los que estén interesados en participar .
Concurso de Karaoke:
Con más de 80 canciones disponibles. Se puede participar en solitario o en grupos.
Campeonato de King of Fighters '99:
Consultar las reglas si se desea participar. Hay que apuntarse antes del inicio de las jornadas.
Liga Pokémon (Campeonato del juego de cartas de Pokémon):
Consultar las bases si se desea participar, aunque son muy similares a las reglas del juego. Sólo se permitirán tarjetas en castellano o inglés y que sean verdaderas (nada de fotocopias ni otras cosas así). Hay que apuntarse antes del inicio de las jornadas.
Se anima a la gente a ir disfrazada, con posibilidad de hacer un concurso. Los premios serán lotes de material manga/anime.

Mientras en el minidisc aún suenan **The Posies** con "*Everybody is a fucking liar*" en directo, voy recogiendo mis cosas y metiéndolas en la maleta. Me voy. En el equipaje el último tomo de **Adolf** (Planeta DeAgostini, 1500pta, 200 páginas, 5 tomos) me hace pensar en si se habrá vendido suficientemente bien para poder pensar en otras publicaciones "adultas". Ha sido una gran edición, no sólo por la obra en sí. Esos artículos introductorios completaban bastante adecuadamente el ambiente. Está visto que cuando quieren, saben hacerlo bien y aprovechar los medios de la mejor forma. Como la editorial Hikari Ediciones. No me había fijado antes pero imprimen en Hong Kong. Quizá por eso les salga tan barato **Cyber Weapon Z** (quizá por eso también tarden tanto en sacar cada número), esa extraña historia que siempre parece que vaya a decidirse por introducirnos en una compleja e intrigante trama pero que por ahora parece quedar en... violencia sofisticada. Lástima; esperemos que se desarrolle el argumento, ya que la parte gráfica poco puede mejorar.



No sé muy bien a dónde iré, pero espero que no sea un sitio como el de **Edén** (Planeta DeAgostini, 650pta cada número -son 6- de 120 páginas). Un mundo vacío para una historia que presenta demasiados huecos. Reconozco que tiene algo, algo que no está mal, como mínimo en la intención. El dibujo es aceptable, pero el argumento no deja de confundirme. ¿Realmente va a plantearse esas cuestiones que de vez en cuando sueltan los personajes o tan sólo pretende dejarlas caer como quien no quiere la cosa? Quizá los personajes están demasiado perdidos en un mundo sin indicaciones. ¿Es así como estamos nosotros también? Pero realmente lo que menos me acaba de convencer son algunas pequeñas inconexiones... Los personajes parecen seguir algún objetivo, pero sinceramente ¿cuál? Quiero decir, ¿es todo tan misteriosamente misterioso que mejor que el lector no se entere, o simplemente es que tampoco el autor está muy enterado?



Aunque para poco enterados alguno que conocía, que sigue sin comprender el final de **Akira**. Lógicamente, porque lo que importa de **Akira** no es el final, sino lo que ocurre entre medias. Ahora que sale en esos enormes tomos (600 paginas cada uno, 2500pta) he vuelto a mirarlo un poco y es precisamente en el 4 y 5, no en el último, donde se puede intentar comprender qué es lo que pasa con *Tetsuo*, *Akira* y compañía. Aún así, sigo diciendo que esta sobre valorada obra merece mucho más interés hasta la destrucción de Tokyo que en la parte posterior. De acuerdo, el dibujo de *Otomo* es excelente en todas las páginas, pero una vez destruido Tokyo, da tantos tumbos como sus propios personajes... ¿Empieza esto a ser una costumbre? Destruye todo y luego veremos a ver dónde vamos. En fin, quizá sea esa la sensación que queda subyacente en gran parte de la población japonesa de una época: "La devastación total.. y ahora ¿qué?".

Pues ahora es momento de seguir adelante. Dejar ese pasado disfrazado de futuro y quedarnos en el presente, en la vida de todos los días, en el mundo real. Y recientemente casi no he podido encontrar nada más emocionante y real que *Mitsuru Adachi*. Ediciones italianas por supuesto, ya que aquí poca gente parece apreciar la solidez de sus historias. He releído **Rough** y luego los 13 primeros tomos de **Touch** ("Bateadores"), y no he podido evitar comenzar a pedir firmas para solicitar la publicación de una serie de *Adachi* -en concreto **Slow Step**-. Como siempre, el maestro de la comedia estudiantil con tintes amoroso-deportivos, mezcla todos los ingredientes que componen, podrían componer o nos gustarían que compusieran ese periodo de la vida que va de la adolescencia a la un poco más madura adolescencia. No creo que sea capaz de explicarlo con claridad, quizá sean esos personajes tan normales, a veces simples a veces complejos, alegres, tristes... O quizá sea esa forma de contar las cosas tan precisa, pero

tan abierta a la vez que hace que la sientas tuya y tú parte de ella, hasta el punto en que puedes notar cómo pasa el tiempo ante tus ojos como si tú mismo lo vivieras.

Pero el tiempo pasa para todos, aun salpicándolo de humor de vez en cuando, como *Adachi*, y todo se acaba, sea bueno o... no tan bueno. Acabó **Cowboy Bebop**, y supongo que ahora será momento de ofertas en packs de la serie completa. Una magnífica idea si es que alguien no se la compró mes a mes. Supongo que ahora habrá que esperar a que dentro de un año llegue la película o revisar la antigua serie de **Lupin** como consuelo. Pero por suerte, cuando algunas cosas acaban aparecen otras nuevas. ¿**Generator Gawl**? No, sinceramente creo que no la veré por ahora, no por nada, pero mi equipaje debe ser ligero y en algún punto hay que limitar. ¿**Arc the Lad**? Pues mira, creo que la estuvieron poniendo en alguno de esos canales de pago, pero como uno no tiene de esas cosas ahora sale en vídeo y la he podido ver por fin. Me intrigaba. No es que esperara demasiado, pero ya que la había oído comentar tenía unas ciertas ganas de verla. Sin duda es entretenida, pero lo mejor es precisamente no esperar demasiado. No es una maravilla. No es la mejor serie ni tiene la mejor animación ni el mejor guión. De hecho, comienza excesivamente confusa. Pero por suerte poco a poco va cobrando un cierto sentido y se va haciendo entretenida de ver, aunque con demasiado aire de misterio misterioso. Organización siniestras, monstruos y magia en un escenario atípico que mezcla apariencias medievales, de principio de siglo y tecnología moderna. ¿Dirigibles con reactores? Uhm... Nada del otro mundo, pero se ve distraídamente.

Sakura Mail, **Gunbuster**... Mucho anime y poco manga últimamente, ¿no? Y prefiero llevar manga en mi equipaje, más práctico. Bueno, ya me avisó un amigo que esa primera cinta de anime subtitulada que sale en España - **Gunbuster** - había sufrido un pequeño recorte. Los episodios están íntegros pero entre uno y otro las geniales clases de Física SuperDeformada han desaparecido. ¿Demasiado difíciles de traducir? Lástima. De acuerdo, algunas acciones humanas son incomprensibles. Otro ejemplo incomprensible, eso de **Sakura Mail** ¿por qué no está en la sección de películas eróticas? ¿Es que no ven que es de *U-Jin*? En fin, sólo lo he visto por el comentario de un amigo que lo describió muy gracioso. Y de algún modo lo es, aunque quizá me sepa a demasiado conocido. VideoGirls, GoldenBoys... un poco más subido de tono, eso sí, pero tampoco tanto, que a pesar de ser de *U-Jin* realmente no hay *tanta* razón para ponerlo entre los videos eróticos... ¿Una lástima? No creo.



Tampoco parece haber razones para otras muchas cosas pero por algo se harán. Como esta despedida. O como editar **Maison Ikkoku**. Una edición *casera* no da más que trabajo. Y sin embargo, ahí están los chicos de las TAMI sacando un número tras otro con una calidad excelente y ahora incluso con algunos comentarios culturales muy interesantes sobre kimonos, por ejemplo, o fiestas populares, comida... Personalmente sigo **M.Ikkoku** en dos idiomas. Primero en italiano y luego en esta estupenda edición aficionada (a falta de que alguna editorial se haga cargo, cosa que todos preferiríamos). Guardo en mi equipaje todos los números, sabiendo que es una de esas lecturas a las que volveré más de una tarde o más de una noche antes de dormir. Por si alguno no lo conoce (¿a quién no le suena siquiera **Juliette, je t'aime**?)... realmente no sabría como describirla, vaya. Es una comedia coral en torno a una pensión con inquilinos bastante peculiares. Fondo romántico, humorístico e incluso algo de ambiente estudiantil para un dibujo un tanto antiguo de *Rumiko Takahashi*, pero que nunca acaba de pasar de moda.

También hay otros dibujantes que no hacen más que mejorar constantemente. Con cada número de **Ah! Mi Diosa** el trazo de *Fujishima* es, si cabe, mejor. No, no me equivoco, **Ah! Mi Diosa**. ¿Cómo? ¿Qué no se edita ya? Eso será aquí en España. ¿O acaso creíais antes que tomos de **Touch** por 425pta los encuentro aquí? Pues lo mismo con **AMD**, con **Narutaru** (una excelente serie ciencia ficción con trazo muy

agradable y un guión que le acompaña), con **Qué Maravilla** (**Fushigi Fushigi**) o con otras tantas. ¿**eXaXXion**? ¿*De Kenichi Sonoda*? Ya vamos por el tomo dos... Uhm, sí definitivamente en otros países tienen más suerte.

Aunque no simplemente se trata de suerte, lógicamente. Pero de algunos temas quizá sea mejor que no hable, que probablemente harían más daño que cualquiera de esos lamentables artículos supuestamente agresivos contra algunas series. Y no deseo eso en absoluto, sobre todo ahora. Ahora mismo, preparándome para irme, me fascina **Qué Maravilla**, de *Hiroshi Yamazaki*. Verdaderamente una maravilla sobre los secretos que esconde el mundo en todo cuanto nos rodea cada día; con un dibujo en lápices y acuarelas a todo color me recuerda por muchas cosas lo que en anime es el Estudio Ghibli. Siempre historias cortas, cuyos protagonistas son siempre niños que descubren algo "obvio" del mundo que les rodea. La belleza de la sencillez a través de los ojos de la inocencia... Casi casi me podrían hacer recuperar suficiente esperanza para que la pregunta que de nuevo me asalta "La devastación, y ahora... ¿qué?" se convierta en una mirada positiva hacia lo que el futuro nos pueda deparar. Prácticamente puede significar descubrir de nuevo la vida desde cero.

Pero eso suele significar también dejar atrás otra vida. No me gustan las despedidas, y menos aún si te regalan algo *de recuerdo*. Pero la gente es así (gracias, *Cris*, y lo siento ;*)) y de recuerdo me llevo conmigo algo menos de 50 páginas de *Isao Tahakata* (del Estudio Ghibli). No sé si el regalo lleva doble intención, pero lo cierto es que es una historia de despedidas, amistades y del daño que hacemos a la gente que queremos incluso sin darnos cuenta. Todo surgió hace 3 años cuando visitó la escuela de bellas artes de la Universidad de Sapporo, en el norte del país, y es ni más ni menos que el storyboard para una animación de escasamente hora y media que ha tenido ocupados a un grupo de unos 200 estudiantes y profesores durante este tiempo. Una realización totalmente fuera del circuito comercial, en definitiva, y con un título poco comercial también: **Hanaga Nokottanioi Ashiato De** (algo así como 'El perfume que dejan las flores en tus pies').

Al proyecto, con el tiempo, se han venido acercando desinteresadamente los más importantes estudios de animación, convirtiendo un mero ensayo en la película con más medios y mejores artistas. Hasta tal punto que hay 2 escenas para las cuales el núcleo principal de trabajo se trasladó un mes a Estados Unidos a los estudios centrales de Disney, que prestó sus instalaciones de forma desinteresada. Por suerte la idea original permanece intacta y el control que tienen los estudiantes sobre el conjunto ha hecho que se mantenga siempre fiel no sólo a la historia original sino a su espíritu también.

Emocionante, además de emotivo, sólo leerlo te hace sentirte involucrado, y las pocas escenas que se han dejado mirar te dejan con ganas de más. En fin, espero que no haga mucho frío en Sapporo en Noviembre.

Lo dicho, no me gustan las despedidas... así que no miréis y esta isla va quedando sola...

gonzito
gonzo@gonzoisland.com



Por fin han llegado a España los OVAs de uno de los samurais más queridos de la historia del manganime en nuestro país. Más historia, más realismo y unos personajes más humanos y turbulentos confeccionan estos 4 OVAs que me dispongo a comentar.

RURONI KENSHIN TSUIOKU HEN

(Totalmente literal: *El vagabundo/ronin "Alma de sable". Rapsodia de los recuerdos.* Según la traducción mexicana: *Ruvouni Kenshin. Remembranzas*)

[illegible]

Para comprender plenamente la historia es necesario saber por qué vemos dos bandos, los grupos que hay, qué buscaba cada uno... En definitiva, la Revolución Meiji.

El emperador Sushin había creado antes del siglo V el cargo de shogun, para controlar los ejércitos. Las 3 familias de shogunes (nobles guerreros) se disputaban el poder. A finales del siglo XII el shogun *Yoritomo Minamoto* estableció en Kamakura la capital. Hizo hereditario el cargo de shogun e impuso el feudalismo. Esta es la era Kamakura. Después vino la era Muromachi (en la que se desarrolla **La Princesa Mononoke**) y después la era Sengoku.

En el siglo XVII la familia *Tokugawa* iniciaba una nueva era, en la que los extranjeros fueron expulsados (1639) y el imperio se aisló de todo contacto con el exterior. Pero en 1853 (Revolución Industrial en Occidente, Romanticismo, etc) el comodoro norteamericano *Perry* obligó a los japoneses a abrir sus puertas al comercio exterior. Esto puso de manifiesto la debilidad de los shogunes Tokugawa, y provocó agitaciones nacionalistas, bajo el lema de "sonno joi" (venerar al emperador, expulsar a los bárbaros). Los radicales vieron una solución en el restablecimiento del gobierno directo imperial (sobre todo, los jóvenes samurai de los feudos occidentales Chosu y Satsuma, que nunca habían aceptado la soberanía Tokugawa). Aquí comenzará una revolución que durará hasta 1867 (los OVAs comienzan en 1864).



En 1867 el *shogun Tokugawa Yoshinobu* tuvo que reconocer la autoridad imperial. Los Satsuma tomaron el palacio imperial de Kioto el 3 de enero de 1868, y proclamaron la restauración imperial con el joven *Meiji Tenno*. En 1869, el emperador se trasladó a la ciudad de Edo, rebautizada con el nombre de Tokio (Capital del Este), la nueva capital imperial. Japón se modernizó y se adaptó a las nuevas tecnologías.

[illegible]

Un papiro escrito artesanalmente nos presenta cada acto de esta obra, con el sonido melancólico de una flauta japonesa.

Introducción: *Seijuro Hiko* salvó a un niño de una matanza. A la mañana siguiente el niño había enterrado todos los cadáveres... "...el verdadero peso con el que debes cargar ahora es la vida que se te ha otorgado. Debes valerte por ti mismo y aprender a proteger a las personas. Para que puedas sobrevivir, así como proteger a los que sean importantes para ti... Niño, ¿cómo te llamas?" "Shinta" "Un nombre muy débil... para un guerrero. De ahora en adelante tu nombre será Kenshin".

<u>*Acto 1: El hombre que destaza*</u>

Noche cerrada. 1864. La imagen de su prometida se le aparecía a *Kyosato* justo antes de que un rebelde de Tenchu llegara para asesinar a la persona que escoltaba. *Kyosato* se aferraba a esa imagen y luchaba desesperadamente por sobrevivir, pero la katana implacable del asesino le arrancó la vida al tiempo que pronunciaba el nombre de su amada. Sin embargo, antes de morir *Kyosato* hizo una profunda herida en el rostro del asesino,

que no era otro que Kenshin, conocido como Hitokiri Battousai.

Seijuro Hiko le había enseñado la valiosa técnica del Mitsurugi, que debía servir para proteger a la gente. Pero cuando estalló la guerra, Kenshin partió para alistarse en el bando de los Reformistas de Chosu pese a las advertencias de su maestro: "Si te corrompes, entonces el Mitsurugi Ryu te convertirá en un cruel asesino". En Chosu, Katsura aumentó los deseos de batalla del chico y Kenshin acabó diciendo estas palabras: "Más allá de mi sangre corrupta y las vidas que han sido sacrificadas, si puede existir una era donde cualquiera pueda vivir en paz, ...Yo, en nombre del cielo, haré justicia".

Kenshin contemplaba su herida que no paraba de sangrar. "**La herida de una katana llena de odio nunca desaparece**".

Noche de lluvia. Una chica vio cómo Kenshin mataba a un ninja. Al terminar el combate le dijo al asesino: "Tú eres quien hace llover sangre", e instantes después cayó desmayada sobre los brazos de Kenshin. [Esta es la escena que, si todo va bien, estará en el CD de **Minami** y que nos deja el corazón en un puño]



Acto 2: Gato perdido.

Kenshin, en lugar de matarla, la llevó a la posada donde se hospedaba el grupo de Chosu. *Tomoe* (así se llamaba ella) se quedaría conviviendo con él, trabajando en la posada, ya que no tenía ningún sitio donde ir. Llevaba siempre consigo un puñal (como un wakizashi), era muy callada y tenía una excelente educación. Katsura, arrepentido de haber contribuido a hacer del joven un asesino, habló con ella y le pidió que se convirtiese en la funda que detuviera la katana de *Kenshin*. Mientras, el clan comenzaba a tener conflictos internos, agravados por la incesante vigilancia de los Shinsen Gumi y la existencia de un traidor, de un espía. Todo ello desembocó en un terrible altercado nocturno. Cuando *Kenshin* y *Tomoe* volvieron de su paseo, *Katsura* le dijo que se fueran de la ciudad y vivieran como marido y mujer en el campo. Los Reformistas debían esconderse.

Antes de volver, *Tomoe* fue testigo de un combate entre *Kenshin* y algunos Shinsen Gumi. Combate que, a mi entender, es el mejor combate de toda la serie; no por el combate en sí, sino por la excelente música, los planos que enfocan el rostro de *Tomoe* (que no pierde de vista al asesino), las escenas paralelas de *Saito* en acción y el final: *Tomoe* sujetando la empuñadura de la katana de *Kenshin* rogándole que se detenga y huyan.

"Un mes después, el 18 de Julio Kioto fue incendiada y destruida. Se inició un nuevo periodo en el que los conservadores tenían más poder y Chosu debía ir haciéndose fuerte poco a poco."



Acto 3: Soledad en la montaña.

Aquí vemos un pequeño opening, que es el tema principal de los OVAs, con imágenes de un día en el que el joven "matrimonio" fue a la ciudad, a la playa, al mercado...

Un día llegó Iizuka y les informó de las cosas que estaban pasando y de la resistencia. Las dos nuevas instrucciones: a partir de ese momento serían vendedores de medicina.

Pero la vida de *Kenshin* y *Tomoe* no era plena. *Kenshin* no paraba de hacer cosas que lo mantuvieran ocupado intentando olvidar las sangrientas escenas de su pasado. Dormía sentado en un rincón con su katana, mientras que *Tomoe* escribía en su diario. Su pena era irreparable, su prometido había muerto, y estaba viviendo con la persona que lo mató. "Pero qué gentil era, qué maravilloso cuando no luchaba..." *Tomoe* se estaba enamorando irremediablemente de *Kenshin* y el conflicto en su interior hacía vacilar su corazón una y otra vez. No podía traicionar a su amado Kiyosato. Al final decidió vivir en paz y amar a *Kenshin* (decidió, entre otras cosas, no matarlo).

Pero un día llegó el pequeño *Enishi*, hermano de *Tomoe*, que tuvo que regresar con el shogun sin ella, odiando más y más a *Kenshin*.

La tempestuosa relación entre la pareja por fin se sinceró tras este suceso, y esa noche él le prometió que protegería su felicidad. "Este hombre me ha robado la felicidad, pero también me la ha devuelto. Adiós a la segunda persona que he amado". A la mañana siguiente *Kenshin* la buscó desesperadamente, hasta que llegó *Iizuka* y le desveló el secreto que *Tomoe* había estado ocultándole. También le dijo a *Kenshin* dónde podía encontrarla. De modo que nuestro samurai corrió desesperado a por ella, cayendo así en la trampa que le tenían preparada los del shogunato.

Acto 4: Cicatriz en cruz.

Poco a poco los ninjas de Tokugawa iban matando a *Kenshin*, pero él consiguió llegar hasta donde estaba su *Tomoe*. Pero en el enfrentamiento final estaba cegado de ira, de pena, de las graves heridas que

cubrían su cuerpo y su mente.

Se confundían escenas de espejismos, sueños, recuerdos y voces. Todo desembocó en el trágico final que todos conocemos, y en el principio de la tristeza y la doble herida que harán de Kenshin la persona que vemos en la serie de televisión (sobre todo en los capítulos 31 -en que debe decidir si luchar contra *Shishio* o quedarse en Tokio con *Kaoru*- y 62 -"Recuerdos inolvidables de Kioto"-).

Después se suceden unas escenas que nos relatan a grandes rasgos lo que será de cada personaje a lo largo de la guerra civil. Podemos decir que el acto 4 acaba un poco antes del primer capítulo de la serie.



[illegible]

-*Kenshin Himura*: Este asesino despiadado luchó desde su adolescencia al lado de los Ishin Shishi. A pesar de ser casi un niño, había matado tanta gente que fue conocido como Hitokiri Battousai (algo así como "el asesino espadachín"). Nuestro *Kenshin* de la tele es una persona muy diferente al de los OVAs. No sólo en actitud (este es mucho más triste, nunca ríe ni se relaciona con tanta gente), sino también el diseño. Además de su pasado, hemos descubierto: a) *Kenshin* no es impotente, como parecía en la tele; y b) la razón por la que no le hace ni caso a *Kaoru*.

-*Tomoe Yukishiro*: Creció en el seno de una familia noble, y se prometió con su amigo *Akira Kyosato*. Ella no le demostraba que lo quería y por ello se echará la culpa de la muerte de su amado. De modo que va al lugar donde él murió para vengarlo; para ello se hace espía de un grupo de los Tokugawa. Su misión era acercarse al *Hitokiri Battousai*, hallar su punto débil e informar a su grupo. Siempre lleva un cuchillo para ejecutar su venganza ella misma. Al final acabará enamorándose de *Kenshin*. Esto la hará feliz, pero antes sufrirá mucho debido a la situación (es lógico, imaginaos amando a la persona que mató a vuestro prometido). Es una mujer fría y callada, rodeada siempre de un halo de tristeza. Podemos decir que es la antítesis de la típica heroína manga. El ciruelo blanco representa a *Tomoe*, que sería una flor cuyo olor es más fuerte con la lluvia. El perfume del ciruelo blanco embriagará a *Kenshin* desde el primer momento en que la siente.

-*Akira Kyosato*: Sucesor de una familia del Shogunato. Se prometió con su amiga de la infancia *Tomoe* y poco antes de casarse fue a Kioto, donde murió asesinado a manos de *Battousai*. El chico parece ser una buena persona, que ama a su prometida y, sobre todo, con muchas, muchas ganas de vivir.

-*Izuka*: Trabajaba para Ishin Shishi, ayudando a *Kenshin* con los asesinatos. Fingía ser su amigo, pero en realidad era un traidor, que ayudó a planear la muerte de *Kenshin*. Al final es asesinado por *Shishio*.



-*Kogoro Katsura*: líder del partido reformista Ishin Shishi ("patriotas reformistas"). Luchaba por sus ideales, pero cuando el gobierno del Sogunato mata a su maestro, su lucha se entinta de venganza. Se quedó impresionado con *Kenshin* y lo reclutó inmediatamente (para ello prometió a su colega *Shinsaku Takasugi* que no volvería a matar). Pero cuando ve que le ha comido el coco al joven, hará lo posible para que éste deje de luchar y sea feliz: hablará con *Tomoe* para que lo apacigüe, y luego buscará a un experto que sustituya a *Kenshin*: *Shishio*. Me parece que es un buen tipo, algo tocado, pero que intenta reparar sus errores. Está casado con / tiene a su lado a *Ikumatsu*.

-*Enishi Yukishiro*: Al poco de nacer su madre murió y su hermana mayor *Tomoe* fue como una madre para él. Al verla sufrir tanto por la muerte de *Kyosato* se unió al grupo para matar al *Battousai*. Al ver que su hermana defendía a *Kenshin* creció su odio y su ira. En el manga (y quién sabe si en algún OVA futuro) podemos verlo de mayor, ejecutando su venganza y secuestrando a *Kaoru*. Este diseño me encanta, personalmente creo que es uno de los mejores de toda la saga.

-*Shinsaku Takasugi*: amigo y aliado de *Katsura*. *Kenshin* estaba a su cargo antes de ir a Kioto. Es, como dicen en los OVAs, como una espada desbocada. Tras el incendio de Kioto es encarcelado. Luego lo salvan y vuelve a luchar, hasta que muere (de tuberculosis, parece) en una batalla. *Uno* es su amada, su funda también, pero no está cerca de ella entre otras cosas porque teme contagiarla. Siempre tiene la sonrisa en su rostro, parece plenamente satisfecho con lo que hace, hasta morirá sonriendo.

Estos son los principales. Hay otros personajes que aparecen también en la serie de televisión, como por ejemplo *Saito* (que no cambia, está tal y como lo recuerdan en la serie, con su uniforme de los Shin Sen Gumi) y aquel chaval que lo acompañaba, *Okita*. Tenemos además al gran *Seijuro Hiko*. Y también podemos ver al mismísimo *Shishio* antes de que los reformistas lo traicionaran y quemaran.

LA NUEVA ESTÉTICA TRADICIONAL

Mucho se ha opinado sobre estos diseños realistas, que recuerdan más a los de **Lain** que a los de *Nobuhiro Watsuki*. Este *Kenshin*, más guapo que *Tomoe*, esa *Tomoe* de aspecto delicado y sereno, ese *Enishi* que rebosa vitalidad, son obra de *Masahiro [illegible]*.

Los personajes de la serie de televisión son más alegres, también más convencionales; pero es que el tono de la serie también es más alegre: todo tiene más colores, siempre hace buen tiempo, está la tonta de *Kaoru* [illegible] (por lo menos hace gracia cuando se emborracha) y también hay otro *Kenshin*, uno al que le cambia el rostro según su situación. Y debido la estética absolutamente japonesa de los OVAs, a su sensibilidad, a su gusto por los pequeños detalles, al "kusai", a la serenidad, a las palabras que no se pronuncian, o los silencios que hablan, los diseños son también más realistas, menos caricaturescos. No hay ojos enormes, no hay narices totalmente chatas, las ropas pesan más... Y *Kenshin* tiene la misma cara cuando lucha que cuando está en calma.

Podemos decir que el arte refleja lo que el conjunto de OVAs quiere narrar: oscuridad, seriedad e historia. No más ojos enormes y "Oros" (esos símbolos que aparecen en la boca de *Kenshin* de vez en cuando), todos los elementos humorísticos de la serie de televisión han sido eliminados y reemplazados por sangre y romanticismo (pero no un romanticismo cursi, sino el atormentado de la primera mitad del XIX).

Cerezos, ciruelos, flores, tomateras y lluvias de verano nos introducen en el ambiente tradicional de Oriente. Casi podemos oler el viento en el mercado, en la playa; nos da frío la nieve y calor la hoguera... Creo que esta es la causa por la que los otakus se interesan por la cultura oriental. Mientras que Disney y la Warner nos quieren impresionar con dinero y efectos especiales, en historias como ésta nos muestran a una libélula sobre la huerta al amanecer, o a *Kenshin* extendiéndole la mano a *Tomoe*, y ya se nos derrama la lagrimilla.



Pero la otra mitad de las escenas son absolutamente desgarradoras. La vida de asesino del samurai y la guerra en general nos muestran crudamente los asesinatos a sangre fría. Lo que dice tras realizar su primer asesinato te deja un vacío en el pecho, no es como en el resto de las películas (cuando la chica en apuros aprieta el gatillo y o bien le entra un ataque de histeria o dice "ja, mira bien antes de meterte con una señorita"), es muy auténtico, crees que realmente se sentiría así si hubiese sido una persona de verdad (¡en aquella situación, ojo! ¡¡No vayáis a experimentarlo, que luego le echan la culpa al manga!!). Eso es sólo un ejemplo. Los combates son tremendos, duros de ver. Las espadas cortan los cuerpos con más realidad, como si realmente hubiese ahí carne (y no como en muchos animes, donde no se ve nada y el cabo de un [illegible] medio se parte en dos), se puede oír el sonido de la hoja que atraviesa la carne... Pienso que esto sí es violencia explícita, así que la película no es apta para menores. Repito, es muy dura, por si alguna madre enfurecida lee esto, que quede avisada. Además, en los combates siguen el mismo esquema que en el resto de los OVAs: realismo, sencillez, austeridad y silencio (también realismo, porque no me creo que en un combate a muerte uno suela decir eso de "aagh, me has manchado mi chaqueta!").

He leído algunas opiniones que critican la violencia de la película. La verdad es que no es **Kiki**, pero creo que no hay ni una gota de sangre de más, sólo la justa y necesaria (es decir, no es **Saint Seiya**, pero tampoco es **Tom&Jerry**).

Todas las sensaciones logradas con el silencio resaltan el diálogo. El guión no es muy abundante, a lo mejor las dos horas aproximadas de OVAs no llegan a las 30 páginas. Pero no le hace falta más, el diálogo está condensado, lleno de frases sentenciosas, que retumban en la mente de los personajes y de los espectadores. ¿Qué me decís de *Tomoe* llorando sobre su diario diciendo: "cuando no estás matando... ¿por qué eres tan gentil?", o de *Kenshin*: "Katsura-san, ahora seguiré luchando con mi espada, creo que *Tomoe* me protegió para eso. Pero, cuando llegue la nueve era... Nunca más volveré a matar a alguien"?

ICONOS

Por todos es conocida ya la fijación que tienen los japoneses con los cerezos en flor. Aquí es verano y no hay cerezos en flor. Pero a los otakus a los que les gusten los kimonos, las kama (esos "pantalones" tan raros que lleva por ejemplo *Yahiko/Yoshi*), las tabi y el minimalismo de las casas tradicionales no se cansarán de ver estas "remembranzas".

"En primavera tenemos flores de cerezo, en verano tenemos las estrellas. En otoño tenemos la luna llena y en invierno la nieve. Con todo esto, el sake debe ser bastante bueno. Si el sake te sabe mal es evidente que algo malo pasa dentro de ti. Algún día apreciarás el sabor del sake. Cuando ese día llegue, vamos a beber sake juntos". De modo que el sabor del sake depende del interior de cada persona. Oído esto, sonreímos cuando Kenshin dice "este sake está muy bueno", y ella asiente.



LA MÚSICA

Rurouni Kenshin OVA Original Soundtrack es obra de Taku Iwasaki. Y es espléndida, se adapta perfectamente a las escenas y al tono melancólico de los OVAs. La fuerza de muchas escenas se deben a la melodía que las acompaña. Probad a ver la escena de la lluvia (se supone que estará en el CD, para que tengáis a mano la composición) sin volumen y os daréis cuenta de lo que digo. Está tan bien escogida como la de la serie pero en esta OST no encontraremos ningún tema vocal, es totalmente instrumental. Sin embargo no aburre en ningún momento, ya que la melodía es evocadora y hay variedad, desde temas basados en notas prolongadas y agudas de violines hasta los de la batalla ("The Wars of The Last Wolves" es mi preferida), con violonchelos y tambores; en otros predomina esa flauta tan típica de las películas japonesas (en **Ran** -de Kurosawa- hay un buen ejemplo de los sentimientos que puede transmitir). Podría decir que la oscuridad de los OVAs también rige esta música tan oscura.

El CD salió a la venta el 20 de marzo del año pasado, y estos son los cortes:

1. In Memories "A Boy Meets The Man"
2. One of Those Nights (02:15)
3. Alone Again (03:18)
4. Blood (01:17)
5. Day After Day (03:17)
6. In The Rain (02:31)
7. Quiet Life -pf solo version- (02:40)
8. The Will -pf solo version- (02:12)
9. The Wars of the Last Wolves (06:09)
10. The Will (02:11)
11. Testament (01:19)
12. Talk to The Moon (02:47)
13. Sound of Snow Falling (05:09)
14. Shades of Revolution (07:03)
15. In Memories "KO-TO-WA-RI" (05:58)
16. Quiet Life (02:49)

Tiempo de duración total 55:25

EN ESPAÑA

Ya han sido doblados al castellano, y los afortunados que tengan Vía Digital los habrán podido ver más de una vez. De todas formas, no os preocupéis porque gracias a un pequeño malentendido que tuvo Selecta Visión con la ADAM hemos podido saber que más o menos para octubre comenzarán a salir a la venta.



Aún no la he visto doblada (sino subtitulada al mexicano), pero tengo la opinión de un amigo que, palabra, es bastante objetivo: "El doblaje español no me parece muy bueno. A algunos personajes no le pega la voz que le han puesto, y, en cuanto a los gritos y demás... a mi entender no se han esmerado mucho. Bueno, y lo de los créditos en francés ya es demasiado. Como se nota que los han pillado de la versión francesa... ¬_¬U. Ha supuesto una decepción más grande de la que me esperaba. Sé que se debe a que ya la vi en V.O. y ahora comienzo a entender a esa gente que critica a **Escaflowne** y las otras pelis escogidas por BuenaGT Films, noEntiendo Vision y NuncaSacoNadaQueMeGuste SK (aunque esta última no se merece que la llame así, pero es que nunca sacas nada que realmente me guste)".

Bueno, al menos Kenshin tiene su voz en español igual a la de la serie. No sé cómo se llama el actor de doblaje, pero me gusta mucho (es mi opinión, conozco a gente a la que no le gusta nada de nada). ¿Pero se adapta mejor o peor al personaje que la voz aterciopelada de Mayo Suzukaze, esa voz apagada y a la vez estremecedora, como si soltara del último aliento? Juzgad por vosotros mismos. A mí el doblaje en japonés me ha encantado, pero su doblador español (¿recordáis a Goku la primera vez que apareció de mayor? ¿o a Lucky Luke?) también me gusta...

CONCLUSIÓN

Tanto si os gustó la serie, como si no sabéis nada de nada sobre un samurái llamado Kenshin Himura y su oscuro pasado, estos OVAs se ven de una vez, como una película. Tomadlo así, como una gran película, con sus dos horitas de duración, digna de ser proyectada en las mejores salas.

ADVERTENCIA: Todo esto es lo que **me parece**, las opiniones que he leído me parecen muy respetables, aunque no esté de acuerdo. Así que si alguien quiere discrepar lo pedí, adelante.

Sayaka



SABER MARIONETTE J

¡Te amo, mi señor Otaru!

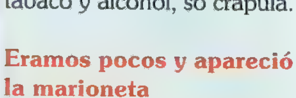
A grandes rasgos puedo dividir las series de anime en tres grandes grupos: series malas (de las que te levantas de la silla/sillón antes de terminar o "zappeas" instantáneamente asqueado ante tanto sinsentido), series excelentes (de las que te tienen día y noche mirando a la pantalla, haciéndote faltar a tus deberes laborales/escolares/conyugales) y series normalitas o "potitas". En este último y más extenso apartado podemos incluir una serie que pasa sin pena ni gloria (aparentemente) por las parrillas del canal *Locomotion* de *Vía Digital* (y operadores de cable sudamericanos, que también se ve al otro lado del charco), que no es otra que **Saber Marionette J**.



Un planeta de modositos

La primera pregunta es clara: ¿y por qué "J"? Porque "Marioneta Sable" podría indicar una serie hentai sadomasoquista de esas raras que le gustan a algun@, pero lo de la "J" es más misterioso. Algun@ un poco avezad@ podría responder: para distinguirla de **Saber Marionette R**. Y no andaría mal encaminad@, ya que ambos títulos comparten el mismo, digamos, "universo". Veamos... corre el año tropecientos mil y la tierra es inhabitable y tal y cual... la nave Mesopotamia huye del planeta con millones de inmigrantes en busca de otro planeta que destrozar, digo, colonizar. Un accidente (los hay a miles en las series de anime) y sólo sobreviven seis tripulantes... ¡vaya follón! Y ahora, cuando llegan al nuevo planeta, llamado muy originalmente Teratoo (literalmente, "tierra dos"), no tienen una idea mejor para poblarlo que clonarse a sí mismos una y otra vez, hasta llenarlo de gente. Entre los seis se reparten el planeta en seis reinos y todos tan contentos... y digo todOs, ya que no se sabe por qué motivo (y seguro que aquí irá una nota científica de Lazaro ;-) (*NdL: No, has apurado mucho los caracteres y no me has dejado espacio, pero era buena*)) sólo han conseguido clonar hombres y más hombres... no hay mujeres en Teratoo. Así que todos a bailar con *Village People*, a ver películas de *Barbara Streisand* y asunto arreglado ;-)

Más que nada para aportar el toque femenino al planeta (vamos, digo yo porque otra razón no se me ocurre;-) se crean las "marionetas", robots con forma humanoide femenina, que son compañeras, mulas de carga, guardaespaldas y lo se que quieran disponer de ellas... Con el único ¿defecto? de que no expresan o sienten emociones... ni ríen, ni lloran, ni sienten, ni te preguntan de dónde vienes a estas horas y oliendo a tabaco y alcohol, so crápula.



Eramos pocos y apareció la marioneta

Y ya estamos al principio de la serie. Trescientos años después el planeta está dividido en seis reinos, cada uno a la imagen de su fundador: New Texas, Petesburg, Xian, Gertland, Romana y Japonés, lugar donde transcurre la acción... y sí, la J viene de ahí, muy list@s (de hecho, **Saber Marionette R** transcurre en el país de Romana). En este pacífico reino, gobernado por el 15º Clon-Shogun *Ieyasu Tokugawa*, vive nuestro protagonista *Otaru Mamiya*. De sus peleas y romances con su vecino *Mitsuru Hanagata Jr.* viene que un día *Otaru* entre en el Museo de Historia de Japonés y despierte a una marioneta muy especial: *Lima* (Lime, en el original). Esta marioneta es tan especial, al igual que sus compañeras *Cereza* (Cherry) y *Zarzamora* (Bloodberry), a las que *Otaru* también despertará, porque cuenta con el "otome-kairo" (chip-doncella), una especie de "alma" que le da la posibilidad de experimentar emociones y quizás, en un futuro, comportarse como un ser vivo más.

La historia se desarrolla entre los intentos de las marionetas por ser cada vez más humanas (y conseguir el amor de su señor *Otaru*, qué suerte tienen algunos), los esfuerzos de

Hanagata por conseguir que *Otaru* deje de jugar con "cosas" y se fije en él que es de carne y hueso y, por fin, las andanzas de *Fausto* (*Faust*) y sus "saber dolls" (muñecas sable); el villano de la serie, regente del país de Gertland y aspirante a conquistador de toda Teratoo. Un villano a la vieja usanza que no duda en arrasar lo que haga falta con tal de lograr la conquista de Japonés. Las luchas entre las marionetas de *Otaru* y las muñecas de *Fausto* (*Panther*, *Tiger* y *Linx*, que están aún más macizas que las otras, en la antigua tradición del manganime llamada "ser villano es sexy" ;-)) son la vidilla de esta serie que se ve disfrutando mucho y sin muchas comeduras de cabeza (al menos en mi caso). Al menos hasta el final de la serie, cuando descubrimos que había unA séptimA tripulante de la *Mesopotamia*: *Lorelei*... ¿quizás ella pueda solucionar el problema de sexos que sufre Teratoo? No esperaréis que os lo cuente, ¿verdad?

Detalles, detalles

En sólo 25 episodios tenemos una serie bastante divertida y visualmente muy atractiva. Con idea original de *Akahori Saturo* (**Bakuretsu Hunter** o **NG Knight Ramune**) y diseño de personajes a cargo de *Kotobuki Tsukasa* (**Battle Arena Toshiden**), se crea una historia bastante redonda y de fácil consumo. En Japón estuvo en antena entre los años 96 y 97, y tuvo la suficiente buena audiencia como para continuar la historia por medio de 6 OVAs, 4 CDs-Drama y, por fin, otra serie de televisión llamada **Saber Marionette J to X** (que acaba de terminar de emitirse). Podría destriparos un poco la historia de los OVAs, que continúan más o menos donde acaba la historia de la serie, pero teniendo en cuenta que no los van a editar ni por asomo, mejor no os pongo los dientes largos. La música de la serie es correcta a secas, con los típicos opening y ending, con el único aliciente de que están cantados por nuestra adorada *Megumi Hayashibara*.

¿Quién es quién?

Otaru. El protagonista de la serie, héroe ocasional y afortunado poseedor de las marionetas. Como mucho enchufado del manganime, a pesar de no tener ninguna habilidad ni talento ni encanto personal, tod@s están loc@s por sus huesos. Pero enseña a las marionetas a ser humanas y eso es muy tierno y muy bonito y tal.

Lima: La primera marioneta que *Otaru* despierta y la más dura de mollera de las tres. Con la velocidad mental de un surtidor de gasolina y la fuerza de *Afrodita A* (pero sin su fuego de pecho ;-)) es la que más problemas le ocasionará.

Cereza: La segunda y más inteligente de las tres marionetas de *Otaru*. Lo malo es que la inteligencia la emplea para liar al pobre *Otaru* y atraerlo a sus redes (una lagarta, vamos). Tiene un aspecto muy dulce, pero ya se sabe que las mosquitas muertas son las peores.

Zarzamora: La tercera y más poderosa de las marionetas de Otaru. Y no sólo poderosa en fuerza, sino también en las curvas que su cuerpo androide tiene. Prototipo de "chica echada pa´lante", asusta más que atrae a *Otaru* en sus acercamientos amorosos... ¡peor para él!

Hanagata: Pretendiente eterno de *Otaru*. No deja en toda la serie de tirarle los tejos, recordándole que las marionetas son cosas y él tiene un cuerpo serrano (más o menos) que está loquito por sus huesos, pero ni caso. Sirve como payaso de la serie y ya está.

Fausto: Un malvado a la antigua usanza, con melena rubia al viento y capa ondulante. El gobernante de Gerltand quiere invadir Japonés y los muy bobos no se dejan y hasta le combaten, habráse visto.

Saber Dolls: Los instrumentos de destrucción de *Fausto*. Están de macizas que se rompen, y su misión es precisamente esa: romper y destrozar todo lo que su

Guía de episodios

1- ¡Llega Lima! Un planeta sólo de hombres
2- La chica marioneta crea problemas
3- ¿¡Más problemas en Japonés!?
4- El panico de Cereza. La guerra del romance
5- El desafío de Fausto
6- ¡Ataque del Amor Volante!
7- ¡Haciendo un día feliz con dinero!
8- Amor y batalla en el parque de la fortuna
9- ¡No hay nada que temer si vamos juntos a Gertland!
10- Infiltración en el Reino Negro
11- ¿¡Gran victoria en los chip-doncella!?
12- ¿¡Mi primer beso sabe a plasma!?
13- ¡El debut de Otaru! ¡Es hora de brillar!
14- ¡Bienvenida la Primavera! La competencia de Otaru
15- El misterio de Lorelei
16- ¿Qué es una cosa viviente?
17- Risas, tristezas y feminidad
18- ¡La transformación del Castillo!
19- Tiger muere por amor
20- [illegible] corazón esté lejos
21- Un picnic de luz y sombras
22- Pensamientos de vuelo en el cielo
23- Fausto, un corazón realmente torcido
24- ¡¡Vamos chicas!!
25- Yo siempre estaré a tu lado



señor *Fausto* mande. También tienen el "otome-kairo", lo que traerá ciertas complicaciones.

Tokugawa Ieyasu: El Shogun de Japonés gobierna con sabiduría su reino sin meterse con nadie, hasta que *Fausto* le toca las marionetas... menos mal que fue precavido y escondió un secreto en el castillo-fortaleza donde vive.

Tamasaburo y ***Baiko***: Las marionetas guardianas de Japonés. Las más macizas, las má s poderosas, pero hablan con voz de hombre, lo cual te corta el rollo un poco (en la versión española, que no en la japonesa). La esencia de *Ieyasu* está en ellas (y no me preguntéis qué quiere decir eso).

Manuel "Kimagure" Ortega (A.K.A. Curro)
curro2@wanadoo.es

NdL**: Como ya ha dicho* Curro, ***SMJ *es una serie que también puede verse al otro lado del charco, razón por la cual nos ha parecido interesante pedir la versión de unos compañeros de Chile, concretamente de la revista Zeeon, para contrastar las distintas maneras de ver y entender **SMJ**. Así pues, lo que viene a continuación es otro artículo de **SMJ**, similar pero distinto.*

Successful Mission (Opening)

[illegible]

[illegible]



SABER MARIONETTE J

Teratoo es un planeta bastante parecido a la Tierra, pero no es la Tierra. El parecido no es causalidad, se explica si pensamos que son algo así como planetas primos aunque, en realidad, si queremos ser estrictos, digamos que más bien Teratoo es un planeta sobrino de nuestra célebre Tierra.

Imaginen una nave terrícola viajando por la oscuridad del espacio en busca de un planeta que reúna las condiciones necesarias para la supervivencia de la raza humana. Ahora imaginen que esa nave explota y que seis tripulantes escapan con vida del accidente, sin ninguna posibilidad de volver a la Tierra. Eso suena bastante dramático y es, precisamente, el resumen de la secuencia inicial de **"Saber Marionette J"**, serie concebida por la eficaz pluma de *Satoru Akahori*, autor ya conocido por creaciones como **"Master Mosquiton"** y **"Maze"**, entre otras.

Y bien, tenemos a seis terrícolas sin ninguna posibilidad de volver a su planeta, pero se trata de hombres capaces, de hombres que viajan por el espacio en busca de planetas desconocidos. De hecho, después del accidente están en uno y parece que se van a pasar en él una buena temporada, así es que bautizarlo no es una mala idea. De este modo nace Teratoo y allí están sus seis primeros habitantes humanos, quienes no encuentran nada mejor que utilizar su material genético, clonándose unos a otros para, luego, empezar a trabajar en las posibles alternativas

de combinación, hasta llenar el planeta de seres humanos en cantidad suficiente como para dividir el planeta en seis reinos -uno para cada superviviente- respetablemente habitados. Sin embargo, hay un detalle que no logran solucionar, y es que, a pesar de todos sus esfuerzos, no logran crear a ninguna mujer. A partir de eso, no es difícil darse cuenta de que las cosas en materia de "perpetuación de la especie" no resultan exactamente emocionantes y, al margen de ello, no podemos ignorar que en un planeta lleno de hombres el hecho de que no exista ni una sola mujer no puede ser menos que un problema grave. Muy grave. Así las cosas, en Teratoo surge una solución alternativa, bastante elemental por lo demás, como lo es dedicar esfuerzos a la creación de mujeres artificiales. El resultado serán androides de forma femenina, que serán bautizados como **marionettes** y cuyas principales características son, primero, una indudable belleza y, segundo, una voluntad por servir a sus creadores humanos incondicionalmente sin ser capaces de expresar ninguna clase de voluntad propia, al extremo de ser consideradas sólo objetos y no sujetos.

Todo esto que podría sonar excesivamente serio, en manos de *Akahori*, termina convertido en una frenética comedia sobre cómo un desorientado habitante del reino de Japonés llamado *Otaru* termina involucrándose con tres revolucionarias marionettes que no cumplen con lo que se espera de ellas y que insisten en actuar de un modo demasiado humano, al extremo de desarrollar personalidades propias sin contar con la autorización de nadie. Una casualidad llevará a la activación de *Lime* y, luego a la de *Cherry* y la de *Black Berry*, tres poderosas y particulares marionettes que insistirán a lo largo de toda la serie en acosar con sus afectos a un pobre y desorientado *Otaru*, al extremo de poner en peligro su integridad física de ser necesario. Este inusual cuarteto terminará convertido en la única esperanza del reino de Japonés para resistir la embestida imperialista del reino de Geltland. Así, cada marionette aprovechará sus virtudes específicas para proteger a su amado *Otaru* y, de paso, salvar al reino creado a la usanza del Japón medieval.

La serie sale adelante como una comedia amable, llena de golpes humorísticos que suelen arrancar de la desmedida pasión que despierta *Otaru* en sus marionettes y, paralelamente, de los desproporcionados medios que usan éstas para intentar seducirle y convertirse en el objeto único de su afecto. Curiosamente, *Lime* y sus compañeras no son las únicas interesadas en *Otaru* y deberán soportar la odiosa y constante arremetida de *Hanagata*, un chico que no dudará en declarar su encendido amor a *Otaru*, a pesar de ser rechazado una y otra vez. No es la primera vez que nos topamos con un personaje homosexual en el anime (basta con recordar los arranques seductores de *Ayanosuke Aburatsubo* en los OVAs de "**Maho Tsukai Tai!**"), sin embargo, la característica especial en este caso tiene que ver con los argumentos esgrimidos por *Hanagata* al intentar conquistar a *Otaru*, a quien explica que es antinatural la sola posibilidad de tener sentimientos, de cualquier clase, hacia una marionette, dado que ésta no es más que un objeto y que para sentir amor la única alternativa posible es un ser humano, lo cual en un planeta tan especial como Teratoo, limita la posibilidad de enamorarse a la de enamorarse de un hombre. Ello, sumado al hecho de que a lo largo de la serie todos los que se topan con *Lime* y compañía las acusan de ser defectuosas o anormales por su insistencia en actuar como seres humanos, teniendo opiniones propias o, incluso, desarrollando sentimientos, resulta entonces que en Teratoo lo normal es enamorarse de un hombre y todos los habitantes de este planeta son potenciales homosexuales. A lo menos curiosa resulta esta broma que *Akahori* pone entre líneas.

De todas maneras, a la hora de resumir nos encontramos con una simpática comedia adolescente y no tenemos para qué pedir más que eso: varias chicas tratando de enamorar a un chico es una premisa llena de posibilidades (si les queda alguna duda recuerden a *Rumiko Takahashi* y su "**Ranma ½**"). De hecho, las aparentes carencias de la serie no son más que el resultado del estricto respeto que se ha tenido para con las convenciones propias del género, así resulta que los personajes son bastante prototípicos, los acontecimientos, a la larga, bastante predecibles y cada situación tiene un desarrollo muy eficiente, aunque para nada novedoso. Por lo mismo es recomendable dosificar los capítulos y no engolosinarse con muchos a la vez, pues el esquema tiende a volverse reiterativo y todo el asunto comienza a perder gracia. De más está decir que una excesiva preocupación por el desarrollo y solución del conflicto entre los distintos reinos de Teratoo podría quitarle todo atractivo a la serie, pues no se trata más que de un telón utilizado como fondo dramático para que interactúen los protagonistas.

En todo caso la serie es un producto más que correcto y, de hecho, es visualmente impecable. Específicamente, esta obra cuenta, entre sus principales aciertos, con el diseño de personajes a cargo de *Tsukasa Kotobuki* y *Shuichi Shimamura*, quienes llenan no sólo de colores, sino también de encanto, a todos los protagonistas, que se vuelven tan adorables y odiosos como convenga a la historia, gracias a un guión efectivo y directo que no pretende engañar al público y ataca las situaciones con el humor y la gracia que se le pide.

Los Personajes

Otaru. El protagonista masculino de "Saber Marionette J" no es un modelo de virtud, ni de valentía. En realidad, no es un modelo de nada, pero a sus marionettes no les importa. El chico es bueno trabajando y cuando se trata de emprender una misión sabe asesorarse y eso en un mundo como Teratoo es, sin duda, un gran talento.

Lime. No es una marionette normal, pero su anormalidad no tiene nada que ver con estar defectuosa, sino que, al contrario, con ser una adelantada. Dotada de un revolucionario circuito que le permite sorprenderse con lo que ve. Lime es en tres cuartas partes una niña deslumbrada por todo lo que descubre y en el otro cuarto, una mujer enamorada, obvio, de Otaru.

Cherry. Otra marionette de armas tomar, Cherry se distingue entre las protagonistas por ser la más inteligente, virtud que servirá a su amado Otaru cuando enfrente las fuerzas de Geltland y que ella usará sin ninguna clase de consideración para seducir al hombre al que quiere.

Black Berry. La tercera marionette de Otaru calza con el prototipo de "chica ruda", no dudará en usar la violencia pues cree firmemente que en la guerra y en el amor todo, absolutamente todo, vale.

Hanagata. Este pobre chico es el cuarto pretendiente de Otaru y en su afán arriesgará su vida en más de una oportunidad sin que nunca se le otorgue recompensa alguna, probablemente, por el hecho de competir contra tres mujeres temibles.

Paulo Moreno
ZEEON
p_moreno_g@yahoo com
zeeon y2k@yahoo.com





Video Girl Ai

Por fin es nuestro uno de los anime más esperados, así que vamos a recordar por qué queríamos verlo...

Video Girl Ai es la obra más famosa de *Masakazu Katsura*, por mucho que a **I"s** le pese. *Katsura-sensei* es un señor al que le gustan las historias con algo de ciencia-ficción y, por qué no, algo de despelote. Esto no tiene nada de malo, y se hace normal si tenemos en cuenta a su público (*Shonen Jump*, púberes perturbados), y su careto (tiene cara de viejo verde prematuro). Antes de profundizar más en el tema, quiero dejar claro que *Katsura-sensei* es uno de mis autores favoritos.

¿Katsura hentai?

No os dejéis alarmar ni escandalizar por las voces que dicen que es hentai porque, si bien es a partir de la mitad del manga de **Video Girl Ai** que los movimientos de las chicas se siguen obsesivamente en las obras de *Katsura-sensei*, esto no es **Shadow Lady** ni mucho menos. Es un manga normal y corriente donde no se duda en mostrar ropa interior de vez en cuando, y eso tiene poco que ver con el hentai. Vamos, que veáis vosotras mismas si os parece hentai y, si es que sí, hacéoslo mirar. Y si lo único que os gusta de *Katsura* son las tías, leed su última historia corta, **M** (**Emu**), que podréis encontrar en el CD traducida por mí. Por cierto, ésa tampoco es hentai. Como mucho un poco guarrilla, pero de ahí a hentai va cacho.

En fin, que no dudéis en ver la OVA a no ser que sólo os interese el hentai, porque no hay mucha chicha.

Esto es lo que hay

Después del rollo sobre un tema obligatorio siempre que se habla de este autor, vamos a refrescarnos con algo de información objetiva. Nos remontamos al año 1992, tres años después de que se empezara a publicar el manga de **Video Girl Ai** (**Den'ei Shoujo**) en la revista de shonen más famosa, *Shonen Jump*. Se ha publicado el tomo 10 y van a hacer una OVA. En seis capítulos vamos a volver a vivir, con distinto final pero idéntico desarrollo, la misma historia del manga hasta el principio del tomo 3 (recordaréis la escalera de cristal), concretamente hasta el episodio 20.

A partir de ese momento la historia cambia bastante y es una manera muy oportuna de zanjar la OVA. Mucha gente opina que el manga debería haber acabado ahí también. Esto es porque coinciden muchas transformaciones en el estilo del autor y, por consiguiente, en la obra.

La narración, que tenía mucho de humorística al principio, va perdiendo rápidamente esos matices para enfocar más hacia los sentimientos de todos los personajes, incluidas las chicas, con las que se nos hace más vago identificarnos en la primera parte de la historia. Todo esto hace que el tono del manga se haga mucho más dramático y tenso, y junto al seguimiento exhaustivo que las viñetas empiezan a hacer del culo de las chicas, será lo que provoque que a algunas personas deje de gustarles el manga en cuestión. Seguro que a ninguno de ellos le decepciona la OVA, ya que se supone que tiene todo lo que les gustaba del principio.

De qué va

La historia del anime es la de siempre (tranquilos que no la destripo), *Yota* es el típico pardillo que no se come un torrao y le mola una de su clase. Pero a *Moemi* le gusta el mejor amigo de *Yota*, *Takashi*, y eso será un duro golpe para nuestro desgraciado (en un principio) protagonista.

El truco está en que, volviendo a casa hecho polvo después de ese desengaño, alquila una cinta que dice "*Ai Amano. Yo te consolaré*" (uy uy uy). Al poner la cinta, saldrá de la tele la supuesta zorrilla erótico-festiva que debería aparecer en la pantalla, aunque convertida en una marimacho sin tetas, pero de carne y hueso. Resulta que en vez de un vídeo erótico, *Yota* ha alquilado una especie de hada madrina...

Ai se compromete a consolarlo y ayudarlo a ser un tipo interesante (pues la lleva bien guapa), para que pueda liarse con *Moemi*. En realidad, *Yota* a *Moemi* le cae muy bien, porque él la ayuda a llevar el tema con *Takashi*.

Pensaréis que este tío es imbécil, pero es que es muy buena persona (*NdL: Y que es imbécil*). La estrategia es buena porque, siguiendo así, cuando *Moemi* se dé cuenta de que *Takashi* pasa de ella, se dará cuenta de que *Yota* es el que vale la pena.

Más o menos de eso y de las cagadas de *Ai* en su misión es de lo que va el anime. Y el final está muy bien.



La adaptación

No sólo han elegido bien la historia, sino que la realización es muy buena; en todos los detalles de la producción se nota que es animación hecha con ganas, y hay calidad en todos los aspectos (a pesar de ser ya "antigua").

Por ejemplo, una cosa que no se sabe si es buena o se podría mejorar es que, en lo que se refiere a adaptación, el anime es muy fiel al manga. Se llega al extremo de que en muchas escenas parece que han usado el manga como *storyboard*, y el diseño de los personajes es también muy fiel (incluso han dejado a *Ai* el pelo en blanco y negro, como en el *manga*, je, je). Es un viejo debate que renace de sus cenizas cada vez que se ve la adaptación de una obra de culto; a muchos les gustaría ver lo mismo que ya han leído, pero a otros nos molaría más que hubiera algo nuevo, algo diferente en el modo de contar las cosas o, incluso, algún personaje nuevo. En esta última posibilidad que he descrito es muy fácil cagarla si no se cuenta con mucha colaboración del autor, pero sólo quería dar ejemplos para que sepáis por dónde voy. A todos nos gusta ver cómo se mueven nuestros personajes favoritos, pero también nos gusta que nos sorprendan, ¿no? No va a ser siempre todo lo mismo...

Siguiendo con la adaptación, la narración también es muy relajada y a menudo bastante cómica, como en la parte del manga a la que corresponde esta adaptación.

Animación

Toda la parte visual de este anime me sorprendió bastante; llama mucho la atención que los colores sean más o menos realistas. Me refiero a que no se usan colores chillones, y más o menos todo es del color que debería ser. La verdad es que, de no ser así, el realista grafismo de *Katsura-sensei* habría quedado atrás, así que supongo que no había otra salida. Ya lo sabes, tus ojos te agradecerá
n que veas **Video Girl Ai** en vez de **Pokemón**, donde todo es de color chillón.

Pensándolo bien, adaptar un estilo tan detallado, y con una narración tan cinematográfica al anime es todo un desafío a cualquier estudio de animación. Para la época, podemos considerarlo un producto de lujo, y no sólo porque cada episodio costara 4500 yenes, sino porque la animación y el diseño de personajes están muy por encima de la media. Y, como lo que permanece intemporal es lo que



cuenta, otro punto a su favor es la expresividad del ambiente, de los personajes, del color, y de todo lo demás, que hará que nos sintamos como si estuviéramos viendo el manga en movimiento. La adaptación gráfica es lo mejor que he visto.

Narración

La narración también es prácticamente igual que en el manga, sobre todo los episodios de por en medio. Las únicas licencias importantes que se han tomado son la forma y el orden de contar el principio de la historia, y el final.

Al principio de la primera cinta, olvidaos de encontrar el sugerente y revelador sueño de *Yota*, porque lo que vais a encontrar es lo primero que vio *Yota* de *Ai*: su presentació
n desde la pantalla. Exacto, lo que han hecho es que tú te sientas con esta OVA como si hubieses alquilado una cinta con *Ai* dentro. Espero no haber roto la ilusión, pero que conste que a mí tampoco me engañaron.

Como la cinta empieza con *Ai* saliendo de la tele, nos hemos perdido un par de cosas, así que el resto del primer episodio intercalará escenas de cuando *Yota* y *Ai* se están conociendo con *flashbacks* de lo ocurrido anteriormente, para que vayamos poniéndonos en la situación a la vez que nos reímos de las burradas de esos dos.

El final tampoco difiere mucho del fin del tema de la escalera de cristal en el manga, pero eso hay que verlo. Hay algunas cosas que sobraban para el anime, y también otras que quedan mucho más espectaculares que en el manga.

En conclusión, quien no haya leído el manga agradecerá que se haya tratado la historia como un arco argumental cerrado y, si lo leíste y te gustó, te encantará ver esta versión animada. Está tan bien hecha...

Música

La música, como todo en esta producción, está muy cuidada. *Katsura-sensei* puso mucho empeño en que quedara muy bien, si olvidamos el descuido que tuvo al respecto cuando se le ocurrió volver a cantar...

Ahora en serio, el hombre canta unas cuantas canciones, aunque alguna sólo salió en CD, y no lo hace mal del todo. También escribió la letra del *ending*, **Ano hi ni** (Ese día). Y, lo mejor de todo, ¡consiguió que *Noriko Sakai* cantase el *opening*!

Para quienes se lo estén preguntando, *Noriko Sakai* es la *idol singer* (no *idol single*, como escriben algunos) más famosa de todos los tiempos, y sigue hoy en día en activo, con varias decenas de discos a su espalda y mucha gente para la que sigue siendo la chica más guapa de Japón. Sinceramente, dudo que a esta mujer le quede algo de chica, pero la verdad es que todavía sigue pareciendo bastante joven.



Pero a lo que íbamos, el *opening* se llama **Ureshi Namida** (Lágrimas de felicidad, qué bonito) y es lo que podéis esperar de la *idol* más famosa de Japón, una canción muy mona, y además pegadiza. ¿No es eso lo que debería tener el *opening* de una serie como ésta?

Y luego están las cantadas por *Masakazu Katsura*... Son tres: **Ashita wa ashita** (Mañana es mañana), **Kokoro no mizu-tamari** (El estanque del corazón) y **Mada minu yume** (Sueño aún no visto) y, aunque no son de las

mejores, siempre es curioso oír al autor dando el cante. La primera es ¿rock? Bueno, no sé muy bien como llamar a ésa, pero la podéis oír en el anime. La segunda es triste y lenta, y la tercera es *euro-beat*. *Katsura-sensei* siempre dice que le mola el *euro-beat*, pero nunca he sabido lo que es. Me pregunto si existirá sólo en Japón... De todas formas, suena *techno-pop-dance* o yo qué sé.

Las últimas intérpretes que reseñaré por separado son el dúo *Nav Katze*. Lo componen *Naoko Iimura* y *Miwako Yamaguchi*, y hacen canciones bastante pop: frescas, sencillas y muy bonitas. Las dos canciones suyas que salen son **Message** y **Frozen Flower**. La primera me parece que la hicieron para el anime, y la segunda es de su disco **Last Rose in Summer**. Las dos son muy bonitas, pero prefiero **Message** porque me recuerda el emotivo momento en que aparece al final del primer episodio.

Los CDs

Existen dos CDs en los que podréis encontrar todas las canciones que os he dicho y otras, además de música de fondo y algo de drama.

El primero, acertadamente llamado **Video Girl Ai - Original Soundtrack**, Tiene casi todas las canciones que suenan en los vídeos, y también las melodías de fondo. Las mejores canciones están aquí, y las BGM, que son muy buenas y se dejan oír bastante, también. Por eso éste es el CD más interesante. De las canciones que he mencionado están casi todas, pero mirad la lista:

Original Soundtrack

1. Ureshi Namida (5:43)
2. Ano hi ni... (3:22)
3. Ashita wa ashita (3:53)
4. Message (4:56)
5. Garasu (Glass) Moon (4:05)
6. Theme of Takashi (instrumental) (3:03)
7. Kanashimi no tamashii wo tsumugu mono (instrumental) (2:06)
8. Master of Gokuraku (instrumental) (2:14)
9. Searching for Ai (instrumental) (5:42)
10. Suki nan desu (3:03)

El segundo es el disco raro para coleccionistas. Se llama **Video Girl Ai 2nd - Image Soundtrack** y es bastante potable, pero el otro sigue siendo mejor para comprarlo antes. Casi ninguna canción sale en el anime y tiene pistas de drama antes de cada canción. Las pistas impares son las de drama, así que la lista de las canciones es la siguiente:



Image Soundtrack

2. Ai Love You (3:22)
4. Late Summer Falling (4:52)
6. Kokoro no mizu-tamari (4:02)
8. Takashi's Theme II (3:26)
10. Mada minu yume (5:04)
12. Frozen Flower (3:36)
14. u · re · shi · na · mi · da (music box) (2:22)
16. Kimi no miji (4:00)

Omake

Al final de cada capítulo hay un breve espacio de curiosidades y cachondeces que es de lo mejor de esta OVA. Salen los cuatro protagonistas en SD, y presentan cada vez una tontería distinta.

Por ejemplo, podemos ver al profesor *Yota* contando las maravillas del famoso *Aichansaurus*, escenas normales del anime dobladas con acento de varias regiones de Japón, un curioso pase de modelos llamado *Ai-chan Fashion Show*, unas palabras de *Katsura-sensei*, o una charla del mismo con su *idol* favorita y amiga personal *Noriko Sakai*.

Esperemos que estas escenas no se "extravíen" en la adaptación al castellano, porque simplemente rodarían cabezas.

La película de imagen real

Para los más curiosos informaré de que, además de esta adaptación al anime, **Video Girl Ai** ha sido adaptada al cine, y con actores y todo. La experiencia tuvo lugar en el año 1991, y aquí os resumo el *cast*:

Dirección	*Ryuu Kaneda*
Yota	*Ken Oosawa*
Ai	*Kaori Sakagami*
Moemi	*Hiromi Hamaguchi*
Takashi	*Naoteru Hosaka*
Roleck	*Itsutoku Shikibe*

Poco más se sabe de la película pero, aunque nadie afirma haberla visto, existen evidencias de que se hizo. Puede que se convierta en una leyenda, como algunas otras películas de imagen real basadas en manga.




VIDEO GIRL AI
-電影少女-
Yota, Moemi, Takashi...
Un triángulo amoroso que se complicará con la llegada de Ai Amano...
¡Una chica salida de un vídeo!
Una historia de amor entre lo cómico y lo dramático.
¡Tú también puedes vivirla!
¡Consigue ese vídeo!

Más material de VGAi

Puestos a reseñar otras cosas que se pueden encontrar (o no) de **Video Girl Ai**, vamos a seguir un poco más con dos artículos más bien conocidos, aunque quizás sólo sea de oídas, por todos los fans de *Katsura-sensei*. Me refiero a la novela de **Video Girl Ai** y al más reciente libro de ilustraciones del autor **4C**.

4C

El codiciado (por lo caro) único libro de ilustraciones de *Katsura-sensei* contiene 40 páginas a todo color dedicadas a ilustraciones del manga de **Video Girl Ai** y a otras ilustraciones promocionales.

Podemos encontrar las ilustraciones en color de la portada y el lomo de cada volumen del manga, algunas portadas nuevas de la edición de lujo que se hizo después, portadas para la revista *Shonen Jump*, portadillas de episodio a color para la misma revista; y material promocional para la OVA, para los CDs (incluyendo alguno de los *singles* que se hicieron del *opening* y alguna canción más de la OVA), para la novela e incluso para la película de imagen real.

La novela

Este libro, un preciado objeto de colección para cualquier friki, apareció en Japón el 9 de Junio de 1993, y si aún no se ha publicado en nuestro país es por cuestión de derechos.

Se compone de tres relatos: uno sobre el principio del manga original, con los personajes de siempre; y dos más con nuevos personajes, y una *video girl* nueva en cada uno de ellos.

El primero, titulado *Amano Ai* es, como os he comentado, la novelización del principio del manga y, antes de la publicación del presente volumen, ya se había publicado en formato *Jump Novel* el 21 de Agosto de 1991.

El segundo y el tercero narran las historias de dos nuevas *video girls*, *You Kagetori* y *Yume Kayama*. La primera es una *video girl* novata que tiene que ayudar a un chico que ha crecido muy a la sombra de su hermano mayor, y a la segunda la alquilará una chica buscando ayuda para un chico.

Además de estos relatos, para que no sea una inversión demasiado vana, se incluyen ilustraciones de vez en cuando y un *special extra comic* de sólo tres páginas mostrando a todas las *video girls* menos *Mai* en un balneario. Por lo menos, previsible...

Por cierto, el autor no es simplemente *Katsura*, sino que la novela está escrita en equipo con *Sukehiro Tomita*, un nombre que no suena pero es el de un señor que se curraba los guiones televisivos de **Sailor Moon**.

Conclusión

Video Girl Ai ha sido un título importante entre los manga publicados en nuestro país, y una de las pocas obras largas que han sido editadas en su totalidad. Abrió el camino editorial para el resto de obras (posteriores) de su autor, que se convirtió en uno de los favoritos (para algunas, entre las que me incluyo) entre las lectoras masculinas, y alguna de las femeninas.

Este anime es la espléndida adaptación de la considerada mejor obra de *Katsura-sensei* y, a pesar de haberse publicado con varios años de retraso, sigue conservando el interés que merece. Es digna de la atención de cualquier aficionada, incluidas las que nunca hayan visto nada de **Video Girl Ai** o siquiera del autor, así que no sé a qué estáis esperando alguna. Vale la pena verlo.

Karawapo
http://apolo.umh.es/~acrero

COLABORA Y GANA CON EL SORTEO - ENCUESTA



1-¿Te gustaría ver editadas series cortas de 4 ó 6 episodios o prefieres series largas de 26 o más?

2-¿Comprarías series emitidas anteriormente por televisión?
¿Cuáles?

3-¿Qué títulos crees que faltan por editar de anime?

4-¿Qué prefieres, el anime doblado o subtitulado?

5-¿Por qué?

6-¿Comprarías recopilaciones de series en formato "cofre" (un pack con varias cintas)?

7-¿Qué revistas sobre manga y anime compras habitualmente?

8-¿Qué es lo que más valoras del contenido de estas revistas?

9-¿Qué información prefieres, la que está centrada en la actualidad japonesa o en la española?

10-¿Consideras que el CD-ROM es imprescindible?

11.- Aparte de ti, ¿cuántas personas más se leen la revista (aproximadamente)?

12.- Por favor, indícanos tu sexo y edad.

(Puedes extender y continuar tus respuestas en una hoja aparte si lo consideras oportuno)

PERSONAJES



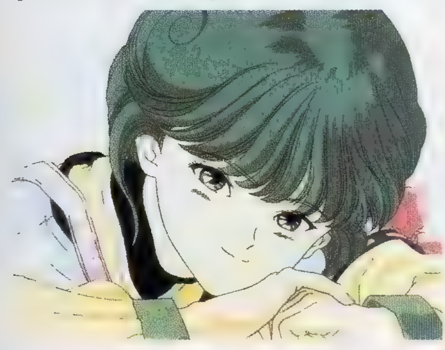
Yota Moteuchi

Yota es un chico introvertido y algo antisocial. Se le puede ver desde dos puntos de vista: podrías verlo como el típico pardillo que no destaca en nada y mucho menos con las chicas, o como una gran persona que siempre piensa antes en sus amigos y la gente que le importa antes que en él, aunque a veces tenga que hacer cosas que vayan en contra de su propósito inicial. Puede que las dos descripciones parezcan la misma, pero a *Moemi* le marcará mucho pasar de verlo de una forma a verlo de otra. Al principio está enamorado de ella, que no le hace ni caso, pero más tarde se dará cuenta de quién es la persona con la que más se complementa.



Ai Amano

Una chica artificial salida de una pantalla de televisión, pero que no es internamente tan insensible como sus semejantes. *Ai* salió defectuosa, de ahí sus reducidas tetas y su forma de hablar masculina. De ahí también que tenga sentimientos y no sólo sentido del deber, como sus compañeras. Es muy cachonda, por lo que le viene muy bien al aburrido de *Yota* tenerla cerca, y además hará cosas por él más allá del deber. Su primera tarea será hacer que *Moemi* pueda fijarse en él, y lo hace bastante bien, aunque al final un poco dolida porque no es lo que ella quiere en realidad. Se ha dado cuenta de lo atento, honesto y entregado que es *Yota* y ha acabado dejándose llevar por los sentimientos, lo que le acarreará muchos problemas con sus superiores.



Moemi Hayakawa

La chica que le gusta a *Yota* al principio es el prototipo de japonesa corriente: discreta, sencilla, tímida... En realidad es un personaje un poco vacío, pero sirve para dar pie a que *Ai* le haga el contrapunto, ya que sus maneras de ser son completamente opuestas. Al principio le gusta *Takashi*, más o menos como a cualquier otra chica de su clase. Se hará amiga de *Yota*, quien le servirá de confidente, lo que hará que éste pierda todas las posibilidades de olvidarla; aunque por lo menos así podrá llegarle más hondo incluso que su amigo *Takashi*, y conseguir que ella se fije en él como algo más que un amigo. Aunque mientras hace esto, *Yota* ya ha perdido la esperanza de conseguirlo y a la vez se ve metido en otro asunto con su "compañera de piso".

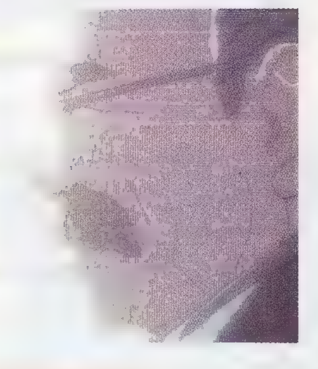


Takashi Niimai

El típico guapo de la clase, por el que todas las chicas suspiran a diario, es un chico algo atormentado por una relación pasada que no le permite mirar al futuro y comenzar otra historia seria. A pesar de su condición de guaperas, es el mejor amigo de *Yota* desde siempre, e intentará ayudarlo con *Moemi* (a su manera), porque él no está interesado en absoluto en chafarle un sueño a su mejor amigo. Si nos fijamos un poco en la situación inicial, *Takashi* es el único al que no le gusta nadie, pero es el objeto de deseo de *Moemi*, quien a su vez lo es de *Yota* de la idéntica e infantil manera. Tanto *Moemi* como *Yota* acabarán descubriendo un grado superior de amor, pero *Takashi* será el único personaje del cuarteto principal que no evolucione a lo largo de la historia. Al menos, en la OVA.

El viejo del videoclub

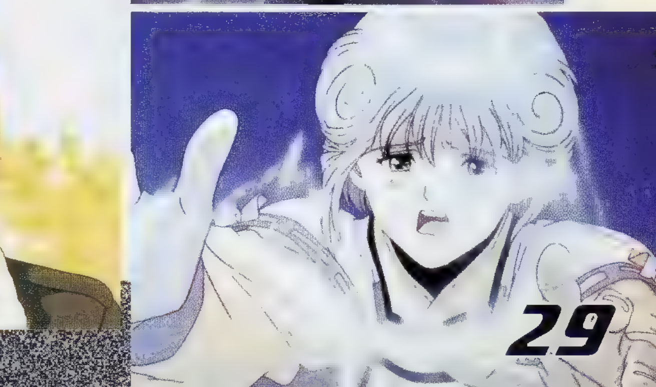
Este entrañable ancianito fue el encargado de facilitar a *Yota* la cinta que contenía a *Ai*, ya que éste necesitaba ayuda y su corazón era puro. Parece que su ocupación es buscar a jóvenes de corazón puro para ayudarlos, mediante las *video girls*, a encontrar el amor verdadero. O al menos eso es lo que a él le gusta hacer, ya que su superior, *Roleck*, no está interesado en absoluto en el amor, e intentará que el viejo no se salga de las funciones que le han sido confiadas. No dudará en arriesgarse para ayudar al amor que pueda surgir entre un humano y una *video girl*, si éste es verdadero, aunque esto esté prohibido por las leyes que rigen el mundo del vídeo.



El hombre de la gabardina

También conocido en el manga como *Roleck*, este mezquino personaje es quien manda en todo el rollo de las *video girls*. Desprecia el amor, y no soporta que *Ai* haya salido defectuosa en ese sentido. Intentará pararle lo pies a su subordinado, el viejo del videoclub, para que no ayude a la pareja protagonista. Este personaje y su mundo son una alegoría a un futuro sin sentimientos.





V.G.AI VS I´´S

No, no es ningún mensaje en clave, es...

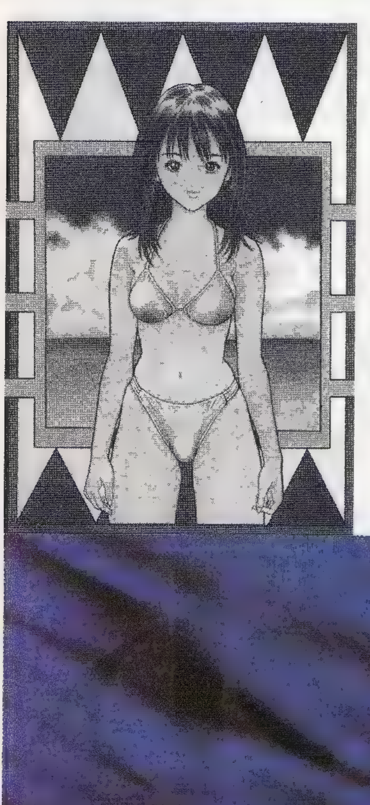
¡EL DUELO DEL MILENIO!

I"s y **Video Girl Ai** son las dos obras más parecidas de *Katsura-sensei*, y las más largas junto con **Wingman**. Ambas tratan temas de rollos adolescentes, amor y esas cosas; y son quizás por esas razones las obras más famosas del autor.

Ahora que ha acabado **I"s**, la más moderna de las dos, ha llegado el momento de recapacitar y ver si son tan parecidas como pudimos creer en un principio.

Similitudes y diferencias

Está claro que las dos van de institutos y de un pavo algo inútil al que le mola la más guapa de su clase, pero vamos a aclararnos diferenciándolas de una manera más estricta.

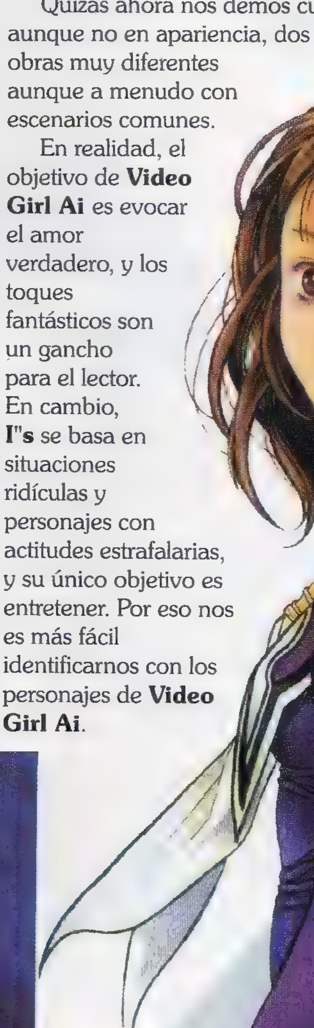


Aunque **Video Girl Ai** empezó con una narrativa bastante humorística, perdió ese tono paulatinamente hasta convertirse en una historia más dramática. En cambio, **I"s** empezó siendo tanto o más cachonda que **Video Girl Ai**, y ha conservado este rasgo hasta el final, aunque se intercalaban momentos más serios.

También llama la atención el hecho de que en **Video Girl Ai** existen algunos ingredientes fantásticos, a saber: el mundo del vídeo, las *video girls*, etc. En **I"s**, en cambio, todo es real en apariencia, a pesar de que el dibujo y las relaciones entre los personajes son menos realistas que en **Video Girl Ai**.

Quizás ahora nos demos cuenta de que son en realidad, aunque no en apariencia, dos obras muy diferentes aunque a menudo con escenarios comunes.

En realidad, el objetivo de **Video Girl Ai** es evocar el amor verdadero, y los toques fantásticos son un gancho para el lector. En cambio, **I"s** se basa en situaciones ridículas y personajes con actitudes estrafalarias, y su único objetivo es entretener. Por eso nos es más fácil identificarnos con los personajes de **Video Girl Ai**.

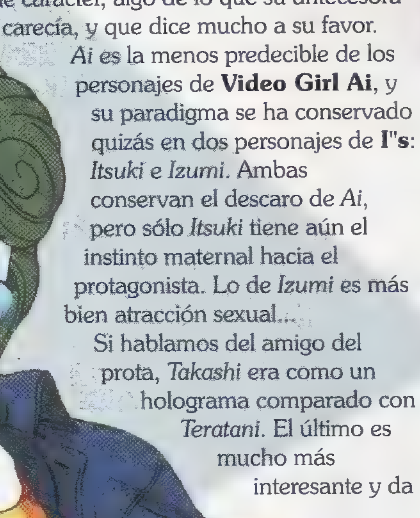


Los personajes

Todos hemos notado en algunas ocasiones cómo los personajes de *Katsura*, que nos parecieron tan originales y reales en **Video Girl Ai**, se iban reciclando en un bucle infinito en cada obra nueva que dibujaba. Tenemos al chaval pardillo, a la chica tímida y tradicional, y a la extrovertida y escandalosa. Estos tres personajes son un clásico del autor y, como tales, los volveremos a ver en **I"s**.

Pero, a pesar de ser muy parecidos, estos estereotipos han evolucionado algo con la experiencia del autor. *Ichitaka* es más interesante e impredicible que *Yota*, y precisamente por eso es más difícil identificarse con el primero. También es cierto que a su vez resulta más divertido.

Iori también es mucho más que un clon de *Moemi*, ya que tiene carácter, algo de lo que su antecesora carecía, y que dice mucho a su favor.



Ai es la menos predecible de los personajes de **Video Girl Ai**, y su paradigma se ha conservado quizás en dos personajes de **I"s**: *Itsuki* e *Izumi*. Ambas conservan el descaro de *Ai*, pero sólo *Itsuki* tiene aún el instinto maternal hacia el protagonista. Lo de *Izumi* es más bien atracción sexual...

Si hablamos del amigo del prota, *Takashi* era como un holograma comparado con *Teratani*. El último es mucho más interesante y da más juego, además de servir más al objetivo de *Katsura* en **I"s**: divertir.

M (Emu)

Aprovecho para comentar que en el CD podéis encontrar escaneado y traducido el manga **M** de *Katsura-sensei*, la primera historia corta que hizo después de que se recopilara el volumen **Zetman** que se acaba de publicar aquí.

Se trata de una historia más adulta, acerca de lo que puede esperar cada persona de una relación. También es más adulta en cuanto al público al que va destinada. Hay algo de sexo, pero está ahí para contar una historia, así que nada de hentai. Bueno, voy a cortar ya para que quede espacio para las notitas del mamón de *Lázaro* (*NdL: Uy, para notitas estoy yo. No, por esta vez te salvas, tal vez la pró xima. Bueno, sí, una, por eso de no romper tradiciones: que con eso de "El duelo del milenio" te has sobrado un poco...*)

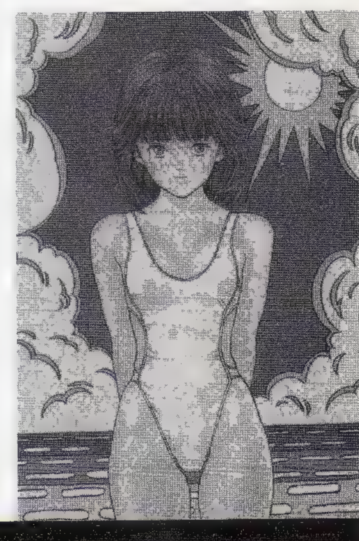
Conclusión

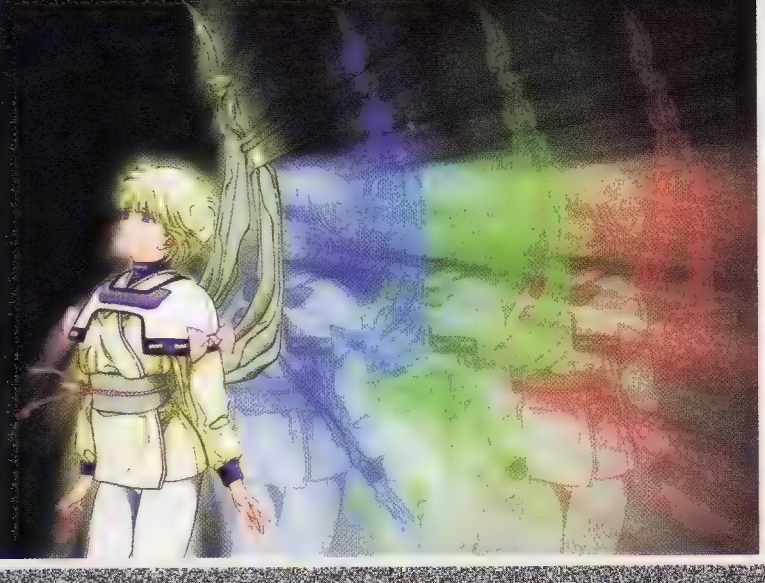
Cada obra es más realista o madura en un sentido diferente. **Video Girl Ai** es más realista en dibujo y desarrollo, mientras que **I"s** lo es en cuanto a que todo es real.

Video Girl Ai es más madura en sus relaciones y argumento, pero **I"s** lo es en realización y dibujo (aunque éste sea menos realista).

Son dos obras diferentes y puede que fueran desarrolladas para públicos distintos.

Karawapo





Nota: Este resumen da por supuesto el conocimiento de las sagas anteriores, especialmente las del Santuario y de Poseidón, así como de los volúmenes 19, 20, 21 y 22 explicados en los números anteriores de la revista.

VOLUMEN 22 - MEIKAI-ZETSUBÔ NO MON (¡LA PUERTA DE LA DESESPERACIÓN EN EL HADES)

1 - Watare! Acheron-gawa
(Cruzar el río Aqueronte)

(Nota: El nombre del río proviene de la mitología griega. "Acheron" es su nombre en inglés y es tal como Kurumada lo usa. "Aqueronte" es su nombre en castellano.)

Seiya se despierta en un lugar extraño. "¿Qué lugar es éste? ¿Y dónde está *Valentine*? Creía que todos los Espectros habían caído, pero aquí no hay nadie. ¿Qué...? ¡¡*Shun*!!". *Seiya* se acerca a su compañero, tendido en el suelo de roca. "¡*Shun*! ¡Despierta!"
"Uh..." *Shun* se despierta. "*Seiya*..."
"¿Te encuentras bien, *Shun*? ¿Tú también saltaste por el agujero al Hades?"
"Sí... y no sólo yo. *Hyoga*, *Shiryu*... y también Viejo Maestro... Qué bien, *Seiya*, tú también has despertado al octavo sentido"
"¿El octavo sentido?"
(Aquí hay una viñeta de transición. Se supone que *Shun* le cuenta lo que *Dohko* les contó en el capítulo anterior).
"Si el Viejo Maestro dijo eso..." dice *Seiya*. "Significa que tanto *Atenea* como *Shaka* han usado su octavo sentido y se dirigen al Hades".
Shun: "Creo que *Shiryu* y los demás han despertado también su octavo sentido y se dirigen al Hades"
"¡Ok!", se anima *Seiya*, "Vamos, tenemos que alcanzar a Atenea rápidamente y darle su armadura. Pero esta tierra desolada parece no tener fin con este cielo oscuro sin estrellas... ¿Cuál será la dirección correcta?"
Entonces *Shun* ve algo, un gran monumento parecido a un arco de triunfo: la puerta al Hades. Arriba tiene un mensaje escrito en griego antiguo: "Aquel que entra aquí pierde toda la esperanza".
Shun recuerda que esa puerta tiene otro nombre: La puerta de la desesperación. La esperanza es la única cosa que todo el mundo tiene. Así que, si está prohibida, ¿qué les queda a los muertos? Recuerdan que, en tiempos mitológicos, los 108 males (igual que el numero de Espectros que existen) se escaparon de la caja de Pandora y sólo la esperanza permaneció. Ello significa que, si perseveran, la esperanza revivirá y *Seiya* y *Shun* deciden continuar su misión sin perder la esperanza. Así que cruzan la puerta.
Al otro lado se encuentran con un gran





río, tan ancho que no ven la otra ribera: es el río Estigio. La orilla está llena de gente retorciéndose de dolor. *Seiya* les pregunta qué están haciendo pero nadie responde. Una voz le dice que nunca le responderán pues son aquellos que vivieron sin vigor, sin hacer nada bueno ni nada malo, así que no pueden ir ni al paraíso ni al infierno. Por eso se quedan en la orilla del río Aqueronte (*Ver nota 1 al final de este resumen*), entre el Hades y el mundo de los vivos. Esto se lo explica quien se está acercando a ellos en una góndola. Es el barquero del infierno, el Espectro *Caronte* de Aqueronte. Les dice que suban a su góndola, pero entonces se da cuenta de que aún están vivos y les pregunta a qué han venido.
Caronte no lo comprende. Creía que solo los Espectros podían llegar vivos al Hades y les dice que vuelvan. *Seiya* le ataca para subir a la barca, pero *Caronte* salta y lo esquiva, y *Seiya* cae en el agua. *Caronte* entiende entonces que son Caballeros de Atenea.
Seiya le ataca de nuevo, pero esta vez *Caronte* se protege con su "Rolling Oar" ("*Remo rodante*") y noquea a *Seiya*. *Caronte* se dispone a romperle la cabeza, pero *Shun* le detiene, atrapando el remo de *Caronte* con su cadena. *Caronte* va a atacar a *Shun*, pero los "Meteoros de Pegaso" de *Seiya* le obligan a usar su "Rolling Oar" para defenderse. *Caronte* les dice que su remo gira 1000 veces por segundo, aproximadamente Mach 18 (*Ver nota 2*), y que puede usarse para ataque y defensa.
Caronte considera que sus dudas son aburridas y, de hecho, luchar contra ellos no le proporciona ningún beneficio, así que les pregunta cuánto dinero tienen y les propone llevarles a cambio de dinero. *Seiya* cree que bromea pero *Shun* le explica que *Caronte* les llevará si le pagan, que es lo que siempre a hecho con los que necesitan cruzar el río. *Caronte* se está impacientando. *Seiya* quiere atacarle pero *Shun* lo detiene. No tiene dinero, pero está dispuesto a pagar por el pasaje con su colgante de oro. *Caronte* acepta el trato. *Shun* le explica a *Seiya* que el colgante es, según Ikki, un recuerdo de su madre.. *Seiya* le dice que no tiene que hacerlo, pero *Shun* le contesta que prefiere evitar un combate. *Caronte* les dice que suban a la barca.

En el río, *Caronte* rema y canta, pero como nadie le escucha, decide hablar sobre el río, cuyas aguas tienen la característica de tragarse a cualquiera que caiga en ellas. Quien caiga es arrastrado hasta el fondo sin poder flotar o nadar.
Hace más de una hora que navegan y *Seiya* está aburrido. *Caronte* le dice que tenga paciencia puesto que sólo están a mitad de viaje. Sabe donde están porque el medio es la parte más fría y profunda del río Aqueronte. ¡Y añade que aquí es dónde se bajan!
Caronte golpea a *Seiya* con su remo y le tira al río. Les explica que el colgante ¡sólo es suficiente para llegar hasta ahí!
Seiya se está ahogando y *Caronte* les recuerda que nadie puede nadar en el río Aqueronte. Pero admite que hay más que eso, aquellos que caen en el río son también atrapados por los muertos, que les cogen las piernas. Son aquellos que intentaron nadar hasta el otro lado y fallaron. Rodean a *Seiya* y lo hunden en el agua.
Pero entonces *Shun* lanza su "Circle Chain" ("cadena circular") que lo sujeta por la muñeca, la única parte de *Seiya* que aún no se ha hundido. *Caronte* golpea a *Shun* para obligarle a soltar la cadena, pero éste se niega, por lo que *Caronte* se dispone a tirarle al agua también. De repente, tiene que usar su "Rolling Oar" para defenderse. Ha sido *Seiya*, que acaba de emerger, quien le ha atacado. *Seiya* le ataca de nuevo y *Caronte* se defiende. Le dice a *Seiya* que no tiene ninguna probabilidad de pasar su defensa. Pero uno de los golpes le ha alcanzado. *Caronte* está asombrado.
Y entonces más golpes le alcanzan. *Seiya* le explica que cualquier técnica de lucha se vuelve ineficaz la segunda vez que es usada contra un Caballero. *Seiya* libera todo el poder de sus Meteoros y tira a *Caronte* del bote.
Seiya vuelve a subir ayudado por *Shun*, mientras *Caronte* se ve rodeado por los muertos. *Caronte* les dice que nunca encontrarán la otra orilla solos, así que tienen que salvarle si no quieren navegar eternamente. *Shun* lanza su cadena y captura la mano de *Caronte*.
Seiya no está de acuerdo, ya que cree que pueden cruzar el río sin *Caronte*, en el que no confía, pero *Shun* se fía de él. *Caronte* sube al bote y reclama su remo. *Seiya* duda en dárselo, pero lo hace cuando *Shun* se lo pide.
Caronte les dice que no hay personas piadosas en el Hades y ataca a *Seiya* de nuevo. *Seiya* atrapa el remo y *Caronte* intenta tirarle del bote. *Seiya* no está preocupado porque sabe que *Caronte* no puede derrotarle con su remo. Pero entonces *Caronte* decide mostrar su verdadero poder y le echa del bote con su "Eding Current Crusher". *Caronte* le dice a *Shun* que se preocupe de sí mismo y le golpea, pero éste bloquea el remo con su cadena. *Caronte* cree que están locos si confían en sus enemigos. *Shun* entiende su error y pide disculpas a *Seiya*.



Pero *Caronte* no puede soportar la mirada de *Shun* y se detiene. La gente con la que él normalmente se encuentra son malvados y tienen una mirada corrupta, pero *Shun* aún confía en la gente y su fe aparece en sus ojos. La gente como *Shun*, cuando muere, va a parar a los Campos Elíseos (*ver nota 3*), el paraíso más allá del río del olvido, el Lete, que *Caronte* nunca ha podido visitar.
Seiya regresa a la barca y *Caronte* dice que les llevará a la otra orilla. *Shun* le muestra el colgante que *Caronte* le ha devuelto para demostrarle que es verdad. *Seiya* no entiende por qué *Caronte* hace esto y éste les explica que su vida es muy cara, así que al salvarle han pagado el pasaje. Pero cuando lleguen al otro lado, lucharán de nuevo.
Cuando se acercan a la orilla, *Caronte* les dice que es la costa de la primera prisión y les explica que el Hades está constituido por ocho prisiones, cada una protegida por un Espectro, tres valles, diez fosos y cuatro esferas.
Salen deprisa del bote, pero *Caronte* les recuerda que tienen que luchar. *Seiya* le pide a *Shun* que no intervenga en la pelea y que, si le matan, siga adelante sin mirar atrás.
Seiya le recuerda a *Caronte* que no puede darle un golpe fatal con el mismo ataque, pero *Caronte* cree que está equivocado. Sus ataques chocan y *Seiya* vuela por los aires.
Caronte se ríe y acepta que una técnica de lucha no puede usarse dos veces contra un Caballero. Monedas de oro caen al suelo y *Caronte* pierde su casco. Cae sangre por su rostro y se desploma sobre su bote, que se marcha a la deriva. *Caronte* canta de nuevo.
Seiya se levanta, herido en el brazo.

2 - Shizuka-naru hôtei
(El tribunal silencioso)

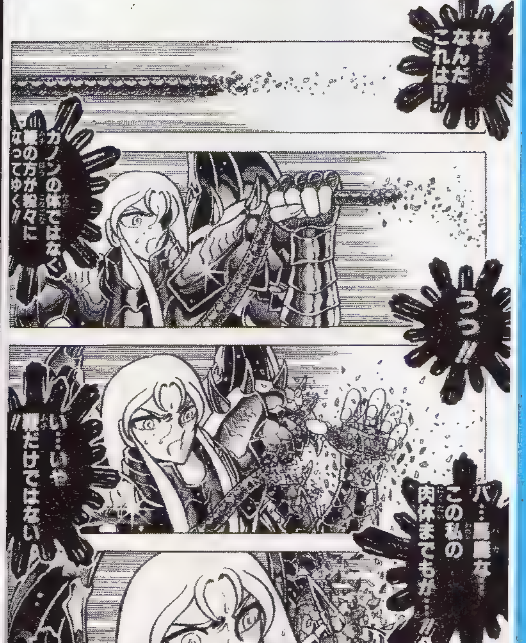
Seiya y *Shun* corren por una larga escalera y finalmente llegan a un gran edificio. Encima de la puerta, en griego, está escrito que es un tribunal. *Shun* se pregunta qué juzgarán y *Seiya* se da cuenta de que es un lugar increíblemente silencioso. Y entonces alguien les dice que no hablen.
Es un Espectro, un guardia de baja graduación, quien les explica que está prohibido hablar en este lugar y que, además, no deben hacer ruido al andar o al respirar. Y, por encima de todo, no deben hacer cosas como ¡tirarse pedos!
Deben respetar el silencio ya que *Lune* odia cualquier sonido y les cuenta que un muerto vio su cuerpo cortado porque estornudó antes de un juicio. El guardia les dice que le sigan.
Entonces *Seiya* estornuda muy fuerte. *Shun* se ríe y le pregunta si se encuentra bien. *Seiya* dice que se ha resfriado por haberse caído tantas veces en el río. El guardia está muy enfadado y les pregunta si han entendido lo que les dijo sobre estornudar. *Seiya* le dice que es muy irritante y que les lleve hasta *Lune* rápidamente. El guardia se enfada y les grita "¿Quién es irritante?" y les explica su trabajo. *Seiya* señala que está gritando y el guardia se tapa la boca con las manos. *Seiya* se ríe de él y el guardia se rinde, guiándolos en el tribunal. Les explica que es inútil callarse algo porque todo lo que han hecho en el mundo real está guardado en el Archivo.
Entonces se oye el sonido de un pedo. *Seiya* le pregunta a *Shun* si es suyo y éste le contesta que no. Mientras, *Seiya* airea detrás suyo. Huele tan mal que el guardia se tapa la nariz. *Seiya* reconoce que era suyo y el guardia se enfada mucho. Entonces alguien les ordena que se callen.
Esa persona le recuerda a *Marukino* (o *Marchino*), el guardia, que debe estar callado cuando esta en el tribunal.
Temblando, *Marukino* se disculpa y los Caballeros comprenden que es *Lune*, el Espectro de la primera prisión.
Llevando un gran libro, el Archivo, *Lune* le dice a *Marukino* que lo ha oído estornudando, gritando y comportándose impropiamente. *Marukino* intenta explicarse pero *Lune* le interrumpe, diciéndole que si dice otra vez palabras bastas, perderá la vida. *Marukino* se va murmurando que él

no se tiró un pedo.
Lune les explica a *Seiya* y *Shun* que su nombre es *Lune* de Balron y que está substituyendo a Mino en el Tribunal. Les pregunta entonces sus nombres para determinar qué crímenes han cometido y qué sentencia cumplirán. Se los dicen, pero *Lune* no les encuentra en el Archivo, así que se lo pregunta de nuevo. *Seiya* accede a repetírselo y le dice que escuche atentamente. Entonces toma aire y le grita pleno pulmón: "Soy *Seiya* de Pegaso, Caballero de Atenea. Y él es mi compañero *Shun* de Andrómeda. Hemos venido aquí a salvar a Atenea y matar a *Hades*. ¿¿Lo has entendido??". *Shun* se tapa las orejas. *Seiya* estornuda de nuevo.
Entonces *Marukino* entra, gritando que hay un mensaje sobre unos Caballeros de Atenea que han cruzado el río Aqueronte y han entrado en la primera prisión. Pero entonces un látigo extensible le rodea. Es de *Lune*, quien le pregunta "¿Cuántas veces tengo que decirte que te estés callado para que lo entiendas?". *Marukino* intenta disculparse, pero *Lune* retira su látigo cortando al guardia en rodajas.
Lune baja las escaleras. Entiende que no están en el Archivo porque aún están vivos, pero aun así quiere juzgarles por los crímenes que han cometido. *Seiya* le dice que nunca ha hecho nada malo. *Lune* le lanza a *Seiya* su "Reincarnation", un ataque que le permite ver el pasado de la gente, y le dice que ha hecho muchas cosas malas: cuando era pequeño, cazaba insectos, cogía demasiadas flores, hacía llorar a *Miho*, tiraba piedras a los pájaros, pescaba, hacía daño a sus amigos, rompía cosas...
Pero su peor crimen es que ha hecho daño y matado a mucha gente. Se refiere a los enemigos con los que ha luchado anteriormente. *Seiya* intenta explicar que lo hizo por la justicia, pero *Lune* replica que los humanos, al contrario que los dioses, no están autorizados a castigar a otros humanos y que hay un lugar en el infierno para personas como él: el infierno del lago de sangre, en la sexta prisión. Todos aquellos que dañaron a otros y derramaron sangre sufren eternamente en ese lago de sangre ardiente. *Lune* le lanza ondas de energía, abriendo un pasaje hasta ahí, pero *Shun* le coge el pie con su cadena antes de que caiga al lago, devolviéndole al tribunal.
Lune está sorprendido y se pregunta qué clase de cadena es. *Shun* le explica que la cadena puede cubrir cualquier distancia, aunque sean años luz, y no está dispuesto a permitir que *Lune* mande a *Seiya* al infierno. El Espectro está asombrado por su determinación. *Lune* cree que ha reconocido a *Shun*, pero se da cuenta de que lo ha



confundido con otro. Excepto por el color del pelo, *Shun* es el doble de alguien muy importante en el Hades. *Lune* se recupera y juzga a *Shun*. Como *Seiya*, ha dañado a humanos. *Shun* intenta explicarse, pero *Lune* rechaza sus razones. El látigo de Balron determinará el peso de sus crímenes.

Lune le lanza el látigo a *Shun*, pero éste está protegido por su cadena, que atrapa al látigo. Después de un intercambio sobre el bien y el mal, *Lune* libera su látigo de un estirón y lanza contra *Shun* su "Fire Whip". *Shun* se protege con su cadena, pero el látigo la atraviesa y le atrapa. *Shun* tiene dudas sobre sus derechos sobre otra persona.
Lune le va a enviar a la sexta prisión con *Seiya*, pero va a cortar su cuerpo a rodajas.
"*Seiya*... *Hyoga*... *Shiryu*... Hermano... Lo siento... Quizás estaba cansado de luchar..
El látigo se retira, cortando a *Shun*.
Pero *Lune* se pregunta si *Shun* es el doble de Él (sí, con mayúscula) y coge su cabeza para enterrarla. Pero entonces la cabeza de *Shun* resucita, abriendo los ojos. *Lune* se da cuenta de que tenía razón y que había reconocido quién era *Shun*. La cabeza exige ser repuesta a su cuerpo, ¡pero éste ha desaparecido! A *Lune* le entra el pánico y abandona la habitación con la cabeza de *Shun*.
Lune corre hacia la segunda prisión. Tiene miedo de que el huracán oscuro del valle negro se haya llevado el cuerpo y grita pidiendo ayuda. Entonces aparece *Radamantis*.
"¿Qué ha pasado, *Lune*?"
"Ah.. Ra... Señor *Radamantis*! Esta... esta cabeza viva..."
"¿Una cabeza viva? ¿Dónde está?"
"¿Qué?" *Lune* mira la cabeza "Esto.. Esto



Shun, todavía vivo, despierta a *Seiya*, quien pregunta qué le ha pasado a *Lune*. *Shun* no lo sabe y deciden abandonar el tribunal. Se dan cuenta de que el viento sopla en el otro lado del tribunal y se preguntan si es el camino a la segunda prisión.

3 - *Kanon*! Shutsujin

(Kanon parte hacia el frente)

Lune se da cuenta de que estaba llevando su propio casco. Comprende que era sólo una ilusión y cree que es cosa de *Shun*. *Radamantis* le dice que está equivocado, que el poder para manipular a un Espectro como él no es del nivel de un Caballero de Bronce. *Lune* le pregunta qué quiere decir y *Radamantis* le contesta que alguien muy poderoso ha entrado en el Hades. *Lune* cree que es *Dohko*, pero *Radamantis* sintió el cosmos de *Dohko* en el Castillo de Hades y esta persona que se acerca es más joven.
Lune lanza su látigo, que rodea a alguien invisible. *Lune* ordena a quien sea que aparezca y esa persona acepta hacerle el favor. *Radamantis* lo reconoce: es *Kanon* de Géminis.
Lune dice que le va a cortar, pero *Kanon* sonríe y señala al látigo, que empieza desintegrarse. Cuando llega a *Lune*, el Surplice y finalmente el mismo *Lune*

también se desintegran.
Kanon cita a *Lune*: "A los humanos, al contrario que a los dioses, no les está [illegible] no era un dios. *Kanon* le pregunta a *Radamantis* si él también desea recibir el castigo divino, o si va a llevarle ante *Hades*. *Radamantis* intenta atacarle, pero *Kanon* está encima de una columna detrás suyo. *Kanon* se da cuenta de que se puede mover con facilidad, lo que significa que no hay ningún campo de protección en el Hades. *Radamantis* se lo confirma diciendo que nunca habían necesitado uno, puesto que la gente que normalmente llega al Hades son muertos que no tienen poder. *Kanon* entiende ahora porqué *Milo*, *Aioria* y *Mu* han sido derrotados, así que decide mostrarle al Espectro el verdadero poder de un Caballero de Oro.

Pero entonces llegan *Seiya* y *Shun*. *Seiya* le da las gracias a *Kanon* y le dice que no hay nada más tranquilizador que tener un Caballero como él de aliado. *Kanon* le contesta que nunca ha dicho que sea su aliado, aunque haya jurado fidelidad a *Atenea*. Les golpea una vez y se dispone a hacerlo de nuevo, pero detiene su puño justo delante del rostro de *Shun* (¡*Seiya* está detrás de *Shun*!). Les dice que no deben dudar en acabar con sus enemigos, que no es un crimen, y les ordena continuar. A *Seiya* le gustaría quedarse para ayudarle, pero *Kanon* le recuerda que tienen una misión, y se marchan de la primera prisión.

Radamantis ataca a *Kanon*. "No hay manera de escapar de este valle oscuro. ¿Caerás al fondo? ¿O recibirás mi puño?". Le lanza su "Greatest Caution" y lo arroja contra una columna. *Kanon* recuerda que *Radamantis* es uno de los tres Espectros más poderosos. Éste le dice que es demasiado tarde para darse cuenta de su diferencia de poder y golpea para matar. Pero *Kanon* es más rápido y le golpea, paralizándole. Le explica que con *Lune* usó el "GenRooKen" que sólo crea una ilusión y que no se puede comparar con el legendario puño diabólico: "GenRooMaOoKen".
Kanon le propone que le conduzca ante *Hades* antes de usar ese golpe con él, pero *Radamantis* le contesta que ¡sería como cortar la cabeza de Hades él mismo! *Kanon* le dice que también sería una manera de salvar su vida, pero *Radamantis* se niega y *Kanon* se dispone a atacar.
Pero, de repente, aparecen otros seis Espectros y *Radamantis* puede moverse otra vez. Uno de los Espectros le dice que tiene un mensaje de *Pandora* diciéndole que vuelva rápidamente. *Radamantis* replica que diversos Caballeros de *Atenea* han entrado en el Hades y que él ha dicho que se encargaría de ellos, pero el Espectro le replica que *Pandora* parece estar cansada de esperarle y *Radamantis* entiende que debe obedecer. El Espectro añade que no se preocupe, que ellos se encargarán de

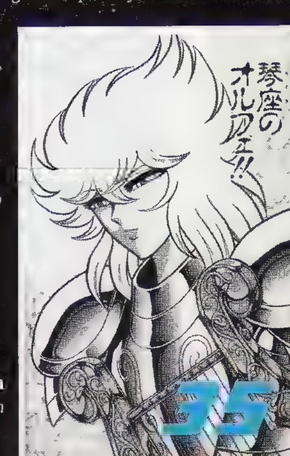


Kanon, pero *Radamantis* le dice que ni aunque fueran cientos podrían con él. *Radamantis* le dice a *Kanon* que su lucha tendrá que esperar y desaparece.
Los Espectros amenazan a *Kanon* con atacarle todos juntos si no se va, pero éste les recuerda lo que les ha dicho *Radamantis* y les dice que si aprecian su vida se vayan. Los Espectros se enfadan y le atacan, y *Kanon* acaba con todos con su "Galaxian Explosion".

4 - Densetsu no saint! Orphee
(Orfeo, el Caballero legendario)
Seiya y *Shun* están helados hasta los huesos de correr bajo la lluvia y *Seiya* se queja porque sólo están en la segunda prisión. Llegan a un templo egipcio, que huele fatal, y ven seis luces. Resulta ser un monstruo con tres cabezas que está comiendo muertos y que, por desgracia, los ve. Intenta comerse a *Seiya* pero no puede y lo escupe.
Entonces aparece un Espectro que le dice a *Cerbero*, el monstruo, que no puede comerse a *Seiya* porque aún esta vivo. *Shun* le pregunta quién es y éste contesta que es el guardián de la segunda prisión, *Faraón* de la Esfinge. También les presenta al monstruo como *Cerberos*, el guardián del infierno, cuyas presas son los avariciosos. ¡Pero ellos dos también serán su comida! Una cabeza captura a *Seiya* de nuevo y otra ataca a *Shun*, pero éste le cierra la boca con su cadena. Aun así, la bestia lo tira al suelo. Entonces la primera cabeza le ataca.
Pero *Seiya* aún está dentro y escapa, noqueándola de un golpe.
Las otras dos cabezas atacan a *Seiya*, pero *Shun* las estrangula con su "Great Capture". *Faraón* está asombrado. Se quita una arpa que llevaba a la espalda y se prepara para tocar, pero llega alguien que le dice "Yo seré su oponente".
Ese alguien es *Orfeo* de la Lira, y *Shun* y *Seiya* se preguntan si es el legendario Caballero que se dice sobrepasó en poder a los Caballeros de Oro pese a ser sólo un Caballero de Plata. *Orfeo* desapareció hace muchos años y se le dio por muerto.
Faraón replica que *Orfeo* está vivo, que fue al Hades por su propia voluntad y se convirtió en aliado de Hades. Los dos Caballeros están perplejos y le preguntan a *Orfeo*, que no contesta.
Seiya intenta contarle a *Orfeo* que *Atenea* está en el Hades, pero *Faraón* le interrumpe. Es el fin de la conversación: va a acabar con ellos con su maldición.
Faraón toca con su arpa su ataque "Balance of Curse". *Seiya* se da cuenta de que su cuerpo no le responde y *Shun* reacciona creando el Círculo de Defensa con su cadena. Pero *Faraón* les dice que no sirve de nada, que nadie puede escapar a su hechizo. *Seiya* le ataca con sus Meteoros, pero estos no alcanzan a *Faraón*.
Faraón les advierte que la maldición les afectará pronto. De repente, ¡el corazón de *Seiya* sale de su pecho rompiendo su armadura! *Faraón* explica que será puesto en la Balanza Sagrada. Si no equilibra con una pluma, símbolo de la verdad, *Seiya* será considerado malvado y su cuerpo y alma serán destruidos. Faraón ordena al corazón de *Seiya* que vaya a la balanza.
Orfeo toca un acorde y *Seiya* está intacto. Parece que todo ha sido una ilusión. *Faraón* está enfadado pero *Orfeo* sigue tocando. Su música es también un ataque, "Stringer nocturne", que noquea a *Seiya* y *Shun*. *Orfeo* le explica a *Faraón* que dijo que Él era su oponente.

Orfeo llega a otro lugar cargando con *Seiya* y *Shun* y les deja en el suelo. En ese lugar hay una mujer, *Eurídice*, convertida en piedra. *Orfeo* se disculpa por haberla dejado sola y toca una hermosa melodía con su lira.
Próximo episodio: Hades! Tamashii no kotan
(El nacimiento del alma de Hades)

Nota 1: No, no me he equivocado. Se que la primera vez pone "río Estigio" y la segunda, "río Aqueronte", refiriéndose al mismo río. La primera vez, *Shun* dice "Sanzu no Kawa", que se traduce como "río Estigio". La segunda, *Caronte* dice "Acheron no kishibe", es decir, "la orilla del río Aqueronte". La mitología griega dice que hay cinco ríos que rodean el Hades: Aqueronte, Estigio, Lete, Cocito y Piriflegetonte, de los que el Estigio (o Estige) es el más conocido. Aqueronte es el que navega *Caronte*, el barquero que lleva las almas al Hades. Más información en un libro de mitología griega.
Nota 2: Mach 1 es la velocidad del sonido.
Nota 3: Los Campos Elíseos, o Elisio, son el paraíso en la mitología griega.



Andromeda
andromeda@mangaes.com



Guía de capítulos

Seguimos con la guía de capítulos que empezamos en el número 7 de Minami, y recordad que cualquier cosa que queráis saber sobre esta entretenida serie sólo tenéis que preguntárnosla. Los episodios que comentaremos este mes son:

21- ¡La gran aventura de Koromon en Tokio!
22- ¡Demi Devimon, el pequeño demonio intrigante!
23- ¡Mi amigo, Were Garurumon!
24- ¡El poder de Mega Kabuterimon!
25- ¡Shogun Gekomon, el tirano durmiente!
26- ¡Las brillantes alas de Garudamon!
27- El castillo de la oscuridad de Myotismon
28- ¡Persecución! ¡Hay que volver enseguida a Japón!
29- ¡Combate en Hikari-oka contra Mammothmon!
30- ¡La gran travesía de los digimons por Tokio!
31- ¡Raremon ataca la bahía de Tokio!
32- ¡Skullmeramon ataca la Torre de Tokio!
33- ¡Pumpkinmon y Gotsumon, dos digimons de Shibuya!
34- ¡Los lazos del destino de Gatomon!
35- ¡Ha florecido Lilymon, el hada de O-Daiba!
36- ¡El explosivo golpe de Zudomon!
37- ¡El ataque de los digimons perfectos! La radiante Angewomon
38- ¡La venganza de Myotismon, el rey demonio!
39- ¡Dos ultra digievoluciones! ¡Acabemos con la oscuridad!

(Episodio 21) ¡LA GRAN AVENTURA DE KOROMON EN TOKIO!

Tras derrotar a *Etemon*, *Tai* y *Agumon* fueron tragados por un agujero en el espacio. Pero cuando *Tai* abrió los ojos descubrió que había vuelto a Tokio, su ciudad natal. ¿Ha sido todo un sueño? Y si es así, ¿por qué está *Koromon* con él?

(Episodio 22) ¡DEMI DEVIMON, EL PEQUEÑO DEMONIO INTRIGANTE!

Tai y *Agumon* regresaron al mundo digimon... sólo para descubrir que sus amigos se habían separado en su ausencia. Algo de lo que se aprovecharon las fuerzas de la oscuridad para evitar que los emblemas adquirieran su poder: *TK* será el primero en sufrir sus consecuencias.

(Episodio 23) ¡MI AMIGO, WERE GARURUMON!

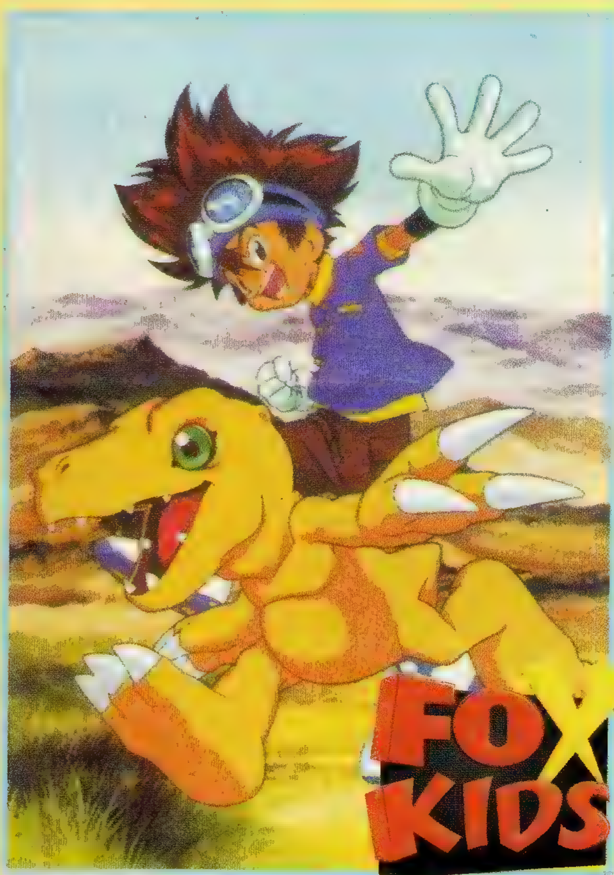
Si *Devi Demimon* atacó la esperanza de *TK*, ahora está interesado en socavar la amistad entre *Joe* y *Matt*. Sólo un consejo: si sales de viaje, nunca olvides llevar moneda local... a no ser que te guste trabajar como un esclavo.

(Episodio 24) ¡EL PODER DE MEGA KABUTERIMON!

Mientras *Tai, Joe, Matt* y *TK* se dividían para encontrar a sus demás compañeros, *Izzy* veía cómo lo más importante para él corría peligro: su mente llena de curiosidad y su compañero, *Tentomon*... sin duda *Devi Demimon* y su misterioso jefe no pueden estar muy lejos.

(Episodio 25) ¡SHOGUN GEKOMON, EL TIRANO DURMIENTE!

Buscando a sus compañeros perdidos, *Tai* y *Joe* habían llegado a un castillo, cuya princesa no era otra que la misma *Mimi*. Por raro que suene, para seguir su camino lo único que tiene que hacer es cantar... pero tal vez no sea tan fácil como parece.



(Episodio 26) ¡LAS BRILLANTES ALAS DE GARUDAMON!

Los trucos de *Demi Devimon* pudieron separar a los siete niños. Sin embargo, acabaron descubriendo la verdad y se volvieron a reunir. Sin embargo, *Sora* todavía no había hecho acto de presencia... y nadie sabía porqué.

(Episodio 27) EL CASTILLO DE LA OSCURIDAD DE MYOTISMON

Myotismon, el nuevo enemigo de los niños, ha aparecido. Además de ser muchísimo más peligroso que sus anteriores oponentes, su objetivo es destruir al octavo de los niños elegidos,

cuyo paradero está en la Tierra. ¿Podrán impedir nuestros héroes que se salga con la suya?

(Episodio 28) ¡PERSECUCIÓN! ¡HAY QUE VOLVER ENSEGUIDA A JAPÓN!

Con Myotismon en la Tierra, los niños elegidos deben esforzarse para conseguir que la puerta mágica se vuelva a abrir. A pesar de contar con la ayuda de *Gen-nai*, no resultará una labor nada fácil.

(Episodio 29) ¡COMBATE EN HIKARI-OKA CONTRA MAMMOTHMON!

¡Por fin han vuelto a casa! Ahora tienen que ir lo más deprisa que puedan al barrio de Hikari-oka, donde todos vivieron hace varios años. Todos creen que allí se encuentra el octavo niño elegido. ¿Pero es el octavo niño el que les espera allí?

(Episodio 30 ¡LA GRAN TRAVESIA DE LOS DIGIMONS POR TOKIO!

Como los niños no habían conseguido encontrar al octavo niño en Hikari-oka, no tuvieron más remedio que dirigirse de vuelta a sus casas en O-Daiba. Lo que no significa que renunciasen a dar con su nuevo compañero... al igual que las fuerzas de *Myotismon*...

(Episodio 31) ¡RAREMON ATACA EN LA BAHÍA DE TOKIO!

Mientras los niños se encontraban de nuevo con sus familias tras una ausencia tan breve para los demás, tan larga para ellos, la búsqueda continuaba por ambos bandos. Todos acabarán dando con el 8° niño antes de lo que piensan...

(Episodio 32) ¡SKULL MERAMON Y LA ARDIENTE TORRE DE TOKIO!

La ciudad de Tokio es enorme y la labor de buscar a una persona por sus calles es una labor casi imposible para un grupo de niños, pero aun así, continuarán con las pesquisas... aunque sólo sea para chocar con los digimons de *Myotismon*...

(Episodio 33) ¡PUMPKINMON Y GOTSUMON, DOS DIGIMONS DE SHIBUYA!

En el mismo día que *Tai, Izzy, Sora* y *Mimi* se enfrentaban a *Skull Meramon*, *Matt* llevaba a *TK* con su madre mientras pasaban por uno de los barrios de la ciudad más animados y llenos de gente, llamado Shibuya. Allí conocerán a unos digimons muy particulares.

(Episodio 34) "¡LOS LAZOS DEL DESTINO DE GATOMON!"

El octavo niño resultó estar muchísimo más cerca de lo que todo el mundo pensaban; pero su descubrimiento no hizo más que provocar la terrible reacción del mismísimo *Myotismon*: el lanzamiento del ataque a O-Daiba.

(Episodio 35) ¡HA FLORECIDO LILYMON, EL HADA DE O-DAIBA!

El ataque de *Myotismon* sobre O-Daiba ha empezado. En primer lugar bloqueó las comunicaciones entre ese barrio y el resto de la ciudad. A continuación, con la esperanza de encontrar al octavo niño lanzó sus tropas a reunir todos los niños de la zona... entre los que se encuentran los niños elegidos.

(Episodio 36) ¡EL EXPLOSIVO GOLPE DE ZUDOMON!

A pesar de la resistencia opuesta por *Lilymon* y los demás, el octavo niño se entregó a las fuerzas de *Myotismon*, incapaz de soportar el sufrimiento de tanta gente. Pero al otro lado del río estaban *TK* y *Joe*, que buscaban unirse a los demás por todos los medios posibles.

(Episodio 37) ¡EL ATAQUE DE LOS DIGIMONS PERFECTOS! ¡LA RADIANTE ANGEWOMON!

Todos los niños se encuentran ahora en O-Daiba. ¿Pero lograrán evitar que *Myotismon* ejecute al octavo niño elegido y a su digimon? ¿Logrará llevar *Wizardmon* el emblema a su legítimo propietario?

(Episodio 38) ¡LA VENGANZA DE VENOM MYOTISMON, EL REY DEMONIO!

Gracias al sacrificio de *Wizardmon*, los digimons pudieron unir sus fuerzas para vencer a *Myotismon*... Pero a pesar de todo eso la barrera mágica seguía aislando O-Daiba. Y una antigua profecía presagia un renacimiento maligno y también una última esperanza.

(Episodio 39) ¡DOS ULTRA DIGIEVOLUCIONES! ¡ACABEMOS CON LA OSCURIDAD!

¡*Myotismon* ha vuelto de la muerte transformado en un digimon mucho más poderoso y malvado! ¡Pero enfrente tiene a *War Greymon* y *Metal Garurumon*, dos digimons en el nivel extremo! ¿Será suficiente para vencer al rey no-muerto de la oscuridad?

Y eso es todo por este mes. Atentos a próximos números de Minami, fans de **Digimon**, porque seguiremos con la guía de capítulos amén de iros revelando todos los secretos de la serie.



POKÉMON CHAMPIONSHIP 2000

Durante los días 13 y 14 de julio se ha celebrado en el Palenque del Parque de Atracciones de Madrid la final del Campeonato Español Pokémon. Este campeonato se ha venido desarrollando en el marco de la exposición monográfica Mundo Pokémon 2000 desde comienzos del mes de junio.



Mundo Pokémon 2000 recibió la visita de 79.000 personas entre los días 1 de junio y 12 de julio, fechas entre las que se ha desarrollado la preselección para el Campeonato Español Pokémon. Un total de 896 entrenadores de Pokémon consiguieron clasificarse para la final.



En la categoría Pika Copa (Pokémon nivel de habilidad 15-20) el ganador fue Álvaro de Marcos Peirotén, que resultó ser el mejor de los 128 clasificados para esta categoría. José Luis Menéndez González fue el triunfador en la categoría Poké Copa (Pokémon nivel de habilidad 45-50), en cuya final compitieron 256 entrenadores preseleccionados. En la categoría reina, la Súper Copa (Pokémon nivel de habilidad 70-100), Sergio García Maroto se proclamó el triunfador indiscutible de entre los 512 entrenadores Pokémon que se disputaron la victoria.

Estos tres intrépidos entrenadores de Pokémon formarán la selección española que medirá sus fuerzas con otros entrenadores de Pokémon procedentes de Holanda, Bélgica, Alemania, Inglaterra, Irlanda, Portugal y Francia en la final europea. La final del Campeonato Europeo Pokémon se celebrará en el Millenium Dome Londres, el próximo día 2 de septiembre.

Mundo Pokérnon 2000 continuará abierto hasta finales de septiembre, coincidiendo con el periodo de vacaciones escolares.

J. A. Moreno Moya

(El mes que viene volveremos con los nuevos pokémon, con más datos sobre sus poderes y características)

¡¡ACÉRQUENSE SEÑORES, REGALAMOS PIKACHUS, CHARMANDERS!!

¿Es un pájaro? ¿Es un avión? No, es *Pikachu*. A principios de junio fui a la feria de mi pueblo y alucine con lo que vi, la pokemanía había llegado, la rata amarilla estaba por todas partes. Había dos atracciones en las que podías entrar y te daban una máscara de papel con tu personaje favorito. Ejem, yo no entré pero pude ver a todos los críos con ellas y, por supuesto, no faltaba el *Pikachu* o el *Charmander* de turno en sus manos. También los puestecillos tenían colgados muñecos de todos los tamaños aunque la mayoría eran más falsos que Judas, incluso tan grandes como nuestra querida *Vaca Paca*, aparte de piruletas, pegatinas, globos que volaban y, que no faltaron, las máquinas donde podías intentar pillar a uno de esos bichos adorables junto a los tradicionales *Piolín*, *Ranas Gustavo* y demás. Y cuando ya pensaba que lo había visto todo, apareció el mismísimo *Pikachu* en persona. Quise hacerle una foto para enseñároslo pero... sólo podría hacerlo si contrataba el fotógrafo que iba con él. Alucinante. Ahí se quedó el cutre muñecote y su acompañante. Aunque... ¡quiero el *Snorlak* que vi!

Alessandra Moura "Chiisai"

Pero... ¿Qué ha escrito este tío?

Mira que me fastidia volver al tema de la fanedición cuando apenas han pasado dos meses desde que por ese mismo motivo escribí un artículo, pero es que esta vez no ha sido el grupejo de cuatro perros mal contados el que ha volcado sus iras sobre esta actividad. No, esta vez se trata de un ataque en toda regla, puesto que procede de una editorial, concretamente de Planeta y de su (¿ex?) director editorial, *Antonio Martín*. Ahí es nada.

Ya realizó un primer ensayo en un ejemplar de **La Espada Salvaje de Conan** (que reproducimos aquí en su integridad), y pese a advertir él mismo de la futilidad de volver a hacer mención del asunto, se ve que el hombre no se quedó a gusto y realizó una versión ampliada en una entrega posterior de la saga del bárbaro. Antes del análisis, yo me pregunto: ¿qué coño pinta un artículo de opinión en una colección de cómic?

Siendo justos, la verdad es que en su "parte técnica", el artículo se mueve en unos terrenos bastante serios y documentados. Es cierto que los faneditores no respetamos al pie de la letra la propiedad intelectual, y sería estúpido pretender negarlo. Es al meterse en el resbaladizo terreno de la supuesta falta de moralidad de nuestros actos cuando el señor *Martín* la pifia. Y ya ni hablamos de su curso de psicoanálisis por correspondencia (véase el tercer párrafo).

Señor *Martín*, es difícil que la fanedición de **Ranma ½** sea "*infame*" cuando aún no se ha sacado un solo número a la calle. Debe usted tener un concepto muy bajo de sus lectores cuando se permite ofrecerles una información tan poco seria. En cualquier caso, el término "*infame*" depende del criterio de cada cual. Sin ir más lejos, en mi opinión sería un buen calificativo para una edición que a) se cortara a las primeras de cambio, b) presentara una traducción espantosa y/o c) se vendiera a un precio muy superior al de las correspondientes ediciones japonesas. ¿Les suena de algo? Que sí, que ya sabemos que el mercado no da para más, pero ¿han puesto ustedes todo lo que tenían para ampliarlo? Permita que comparta su excepticismo.

Lo que nos lleva al capítulo del "*lejano coro de protestas*". Señor *Martín*, si alguna vez hemos entrado al trapo ha sido más que nada para darnos publicidad; tenemos cosas más importantes que hacer que perder el tiempo con ustedes. Las motivaciones que nos mueven y nuestras justificaciones éticas ya han quedado explicadas en anteriores artículos de esta misma revista. En todo caso, puesto que el fuerte del señor *Martín* no sean las comparaciones (visto lo ridículo del planteamiento que propone), me permitiré improvisar un ejemplo alternativo.

Imaginad por un momento que, tras inaugurarse uno de esos portales de Internet que están tan de moda últimamente, coge un servidor un spray y, sin permiso de los dueños del portal, comienza a pintar las paredes de todo Madrid con su logotipo. Indudablemente, estaría utilizando dicho anagrama de forma ilegal. Pero puesto que no ganaría un duro con esa actividad (más bien lo perdería con la pintura), ¿creéis que los propietarios del portal me denunciarían, con la campaña publicitaria gratuita que les estaría proporcionando? El sentido común nos ofrece una evidente respuesta negativa.

Por otra parte, llama la atención el apartado dedicado al pretendido plagio que de **Dragon Ball** supone **Dragon Fall** (Camaleón/Heliópolis) ¿Conocerá el señor *Martín* la existencia del término "parodia"? En todo caso, parece pasar por alto obras como **Fanhunter** (en uno de cuyos números se ven referencias a **Atmósfera Cero**) o **Groo** (con influencias claras del mismo **Conan**) que, fíjate tú, han sido publicadas por Planeta. ¿Falta de autocrítica, intención de meterse con la competencia o simplemente ganas de llenar espacio a toda costa?

Ahora se explica esa curiosa frase anterior, "*Piratería, no en todos los casos, son las ediciones facsímiles de tebeos...*". ¿En qué caso no es piratería? ¿En caso de que lo edite alguien de Planeta, con o sin derechos?

Para ir finalizando, señor *Martín*, si tiene alguna queja de nuestras actividades, diríjase directamente a los tribunales. Por favor, no siga martirizando a sus lectores con semejantes cúmulos de despropósitos. Nosotros seguiremos recomendando a los nuestros que compren los números atrasados que aún tiene Planeta en sus almacenes. Y lo haremos porque, por encima de piques estúpidos entre editores (aunque los filibusteros no seamos dignos de tan insigne calificación), buscamos el bien del aficionado. Que bastante jodido está ya, entre otras cosas por la alarmante falta de fe que las "editoriales no piratas" —salvo excepciones— muestran hacia el mundo del manga.

DE LADRONES Y PIRATAS

De Los Derechos y Copyrights De Los Cómics

La piratería editorial es vieja como la imprenta (1440), si bien entonces premiaba la anhelante y desesperada necesidad y deseo de difundir la cultura... Pero desde el siglo XIX todo cambia. Y más desde el XX. Quedan entonces claros, definidos y legislados los aspectos de todo tipo referidos a la propiedad intelectual y derechos de autor, al copyright y a la propiedad industrial de los editores y/o autores.

Y, sin embargo, ciñéndonos sólo al cómic, asistimos desde hace medio siglo y, sobre todo, en las últimas décadas, a un sistemático y vandálico saqueo que los piratas editoriales efectúan sobre estos derechos, amparándose en la falsa justificación de *"esta edición se realiza sin ánimo de lucro"* o de *"fanzine para la difusión de la cultura"* y fórmulas similares que en nada justifican lo que es simple y vulgar robo de la propiedad ajena.

En el caso español todo se agrava a partir del momento en que cierto tipo de "infantilismo nostálgico" basado en una especie de añoranza por la perdida "Edad de Oro de la Infancia" domina sobre gran cantidad de lectores.

Piratería es, y muy descarada, la que lleva a cabo Clubs y Asociaciones de amigos de los tebeos... cuando editan en facsímil gran cantidad de colecciones (sobre todo de cuadernos de aventuras de los años 40 y 50 españoles), sin el permiso del autor y sin pagar a éste ni un céntimo.

Piratería es cuando se "toma" un personaje ajeno y el dibujante sin ética y sin profesionalidad lo incorpora a su obra calcándolo, imitándolo o redibujándolo.

Los casos abundan. Como ejemplo bastarán unos pocos. Como es la edición de aficionado, pirata y mala que se está haciendo de **Cerebus** de *Dave Sim*. Piratería , no en todos los casos, son las ediciones facsímiles de tebeos, álbumes de cromos, almanaques y hasta libros que corren por el Rastro, el Mercado de San Antonio y prácticamente casi todas las Librerías Especializadas españolas (caso en que el librero es tan responsable como el editor pirata). Pirata es el magazine-fanzine-boletín Studio, dedicado a reproducir colecciones de dibujos de grandes autores (pues si en algún caso, *Carlos Pacheco*, por ejemplo, han trabajado con el permiso del autor, ello no es sino la excepción que confirma la regla). Pirata es la colección del similar magazine-fanzine **Kaleidoscope,** dedicado a lo mismo, y pirata es su editor también cuando publica **Marea Roja** de *Jim Steranko* (según éste mismo me dijo el pasado verano en San Diego). Piratas son cuantos, al teórico amparo de clubs de aficionados con pretendidos fines culturales hacen infames ediciones españolas de **Ranma 1/2** o de **Nausicäa**, por ejemplo.

Piratería más sutil —o mejor más retorcida— es la que implica tomar a *Son Goku* y su mundo y transformar todo ello en **Dragon Fall** y forrarse a vender miles de ejemplares, los autores y sus editores piratas.

O publicar montones de ilustraciones de **Conan** sin permiso y sin citar el copyright de *Conan Properties, Inc.* O crear fanzines y revistas, y venderlos, amparándose en el crédito del cimmerio pero sin rendir cuentas y ni tan siquiera solicitar autorización ni citar el debido copyright obtenido bajo permiso. O publicar sistemática y periódicamente artículos de algún famoso escritor-teórico americano, traduciéndolos e incorporándolos al fanzine de turno, sin el consentimiento del autor...

Vaya, que piratería editorial hay mucha. Y no parece disminuir ni frenarse, y no lo hará como no se aplique la Ley.

Ummm... me parece oír lejano un coro de protestas de los afectados... ¡Qué risa, "afectados" porque digo que robar es un delito, que la piratería editorial es un robo, y que contra ella, para defensa de autores y editores, existen leyes...! Vamos, señores, piensen por un momento tan sólo en que alguien entrase en su casa con descaro y alevosía y les robase el equipo de música, el televisor y el ordenata... ¿se quedarían ustedes de brazos cruzados o llamarían a la policía, pidiendo, o poco menos, la cabeza del ladrón? Pues aplíquense el cuento los que practican directamente y con alevosía la piratería editorial y, después, cuantos subsidiariamente se benefician de ella.

En nuestro caso, **Conan**, todo es muy sencillo. Basta con pedir el permiso escrito a *Conan Properties, Inc.*, para incluir en "la publicación de aficionados" la marca **Conan** (tm), la figura del cimmerio y sus características (todas registradas), dibujos, historietas e ilustraciones de **Conan** o relatos (todos protegidos por el copyright). Y una vez conseguido este permiso escrito, en las condiciones que se pacte, no hay problema.

Volveremos sobre el tema, si vale la pena.

Artículo escrito por Raven y Matsuo, afamados bucaneros del navío pirata "*El Terror de los Sargazos*", publicado en Minami con el beneplácito y bendición de Lázaro, célebre violador de todas las leyes conocidas y de algunas que todavía no existen.

sadel@teleline.es — http//matsuo.n3.net/

¡¡Al abordajeeeeee!! P-)

YAOI Y SLASH

Por fans para fans en internet

Era lógico que el yaoi llegara a internet, pero seguramente no como se esperaba. La faceta del yaoi más desarrollada en internet no son las páginas de información, sino algo mucho más interactivo: los fanfics y las historias originales. Y es en este aspecto donde se encontró con su primo hermano: el "slash".

Antes de seguir adelante, tened en cuenta que la mayoría de cosas de las que voy a hablar aquí están sólo en inglés. Existen algunos fics yaoi y slash en castellano, pero por desgracia son pocos.

Si ya navegáis por internet en busca de yaoi, seguramente ya os habréis tropezado con el término "slash" mezclado con él. En pocas palabras, "slash" es a imagen real y cosas no-japonesas lo que el "yaoi" es al manga y al anime. Si los fanfics yaoi convierten en parejas a personajes de series (*Mark y Ed*, *Hiei y Kurama*, etc), el slash hace lo mismo con personajes de imagen real (*Mulder y Krycek*, *Qui-Gon y Obi-Wan*, *Fénix y Murdock*, etc). Era lógico y de esperar que acabaran topándose y mezclándose.



Sin embargo, mientras que los fanfics yaoi son una evolución del género (si recordáis el artículo sobre el origen del yaoi unos números para atrás, el yaoi nació a principios de los ochenta como dôjinshis - fanzines - manga) en slash, los fanfics son el propio origen y fuerza del género.

El slash nació a un océano de distancia (sí, en los USA) y casi una década antes (se dice que 1973), cuando las pioneras lanzaron en convenciones (las ahora populares "cons") los primeros fanzines que convertían en amantes a... el *Capitán Kirk* y *Mr. Spock* (ei, ¡no me miréis así, yo no los hice! ¡No había ni nacido! (*NdL: O_o Por Blas, por la virgen y por todos los santos, al menos me han respetado a* Bones...)). En aquella época, las historias sólo podían ser editadas en ese formato y los fanzines se vendían solamente en convenciones y a través del correo. Se crearon algunas grandes historias en esa época. Algunas han llegado a internet más de veinte años después. Otras se han perdido para siempre.

(Por si alguien se pregunta de dónde viene el nombre de "slash", pues proviene de la línea de separación "/" -slash en inglés- que se usa para marcar las parejas: *Kirk/Spock*, *Mulder/Krycek*, etc).

Dos fenómenos tan parecidos, ambos empezados por mujeres, en dos culturas distintas. Seguramente un sociólogo podría sacar tajada. Como no lo soy, continuo con los hechos.

Y llegaron los 90 y llegó internet. Y llegó el boom.

Internet es el medio perfecto para este género. Pocas personas pueden dibujar, hace falta talento y práctica, pero casi cualquiera puede aprender a escribir si se lo propone, y así contar sus propias fantasías e historias. Y cualquiera puede publicar, gratis, y llegar a miles, millones de personas en todo el mundo, compartir con otros fans que tienen esa misma visión de los personajes, rara vez realidad en el canon de la serie.

Con tantos autores allí fuera, es posible encontrar de todo, desde historias empalagosamente románticas a dramones que parten el corazón, pasando por viñetas de puro y simple sexo. Aquí van unos cuantos términos que encontraréis cuando naveguéis y que os pueden ayudar a discernir lo que os va a interesar:

angst- Dolor, pero no en el sentido de daño físico, sino emocional.
AU - "Alternate universe", universo alternativo, es decir, una historia donde los hechos son diferentes del canon de la serie. Puede ir desde ligeros giros de la historia original hasta completos cambios del esquema original.
h/c - Hurt/Comfort. Un personaje es herido (físico o emocionalmente) y el otro le consuela, llevando muchas veces al sexo.
m/m - male/male, chico/chico... lo que andamos buscando, ¿no? ;)
B&D (B/D, bd) , S&M, (S/M, sm) - Bondage y Dominación, Sadismo y Masoquismo y las combinaciones de ambos. ¿Necesito explicarlo?
NC - Non-consensual. Sexo sin consentimiento, violaciones.

Los fics se clasifican según el sistema USA de clasificación de películas de cine, que va desde G ("general", para todos los públicos.) a NC-17 ("No apropiado para menores de 17 años") pasando por PG ("Se recomienda la guía de los padres"), PG-13 ("No apropiado para menores de 13 años") y R. ("Restricted"). Teniendo en cuenta el puritanismo de la sociedad USA ya os podé is imaginar donde van clasificados la mayoría de fics interesantes ;)

Quizás algunos os preguntéis si los actores saben del slash y coóo reaccionan ante él. Como es lógico, hay de todo. Algunos reaccionan muy bien, se lo toman como un cumplido o a broma (*David Duchovny* en "**Expediente X**" por ejemplo). Otros lo hacen muy mal (un actor de la serie de ciencia-ficción clásica "Blake 7" -repuesta en tv digital no hace mucho- se enfadó tanto que incluso escribió una novela para demostrar que su personaje no era gay). La mayoría simplemente pasa.

Pero no todo es vino y rosas. El fandom yaoi/slash ha cometido un gran error llamado "RPS", "Real person slash", es decir, fics donde se usan actores, no personajes. Por suerte es un fenómeno minoritario porque el propio fandom lo ha hecho minoritario marginándolo. El "RPS" es meterse en la vida de la gente. Los personajes son una cosa, los actores otra. ¿Os gustaría que hicieran una historia porno sobre vosotros? Eso es el "RPS", no importa como lo quieran justificar, está mal.

Vale, vale, ya me he enterado... ahora dime, ¿dónde encuentro todos estos fics? (Voz en off del lector/a exasperado).

Como se me está acabando el espacio (vale, jefe, se me acabó hace unos mil caracteres, ya lo sé...), os pondré unas cuantas URLs de directorios, sitios donde encontraréis montones de enlaces a ficción slash y yaoi:

- Slash fiction online - http://slash.vi
Slash y yaoi. Cientos de links y también recomendaciones de fics. Actualizada frecuentemente.
-The HotHouse Archive: Yaoi Original Fiction & Art - http://members.tripod.com/evol_siren/archive/index.html
Contiene historias originales (es decir, no fanfics basados en series) de estilo yaoi, así como ilustraciones, algunas bastante buenas.
- RRyaoi Archive - http://members.theglobe.com/mae43/rryaoi1.html
Fanfics sobre Ranma y Ryoga.
- CLAMP Fan Fiction 5.0 - http://members.xoom.com/fuuma_monou/clampfix5.0/
- Slash Fan Fiction on the Net - http://members.aol.com/kenicho.as/fanfic/slash.html
Slash y yaoi. Montones de links, aunque no la han actualizado en meses.

Andromeda

Si algún padre se escandaliza por ver una sección "porno" en una revista "para niños" que llame al 934770250 y muy gustosamente le explicaremos un par de cosas sobre el mundo, los tiempos que corren y la conveniencia de hablar con nuestros hijos sobre las abejitas y el polen a ver si conseguimos evitar alguno de los miles de embarazos no deseados que año tras año se producen en nuestro país.

Ranma@

La verdad, no comprendo a *Ranma Saotome*: las chicas se pierden por él (*Akane* incluida, aunque lo niegue), es un chico apuesto, diestro en las artes marciales... y su única preocupación es la de deshacerse de la maldición que contrajo en Jusenkyo. Increíble. ¿Cuándo comprenderá las múltiples posibilidades que le ofrece ser chico y chica a la vez? ¿Será que además de chulo es un narcisista irrecuperable? Quizás sea eso, pues rehuye de todas sus pretendientes como si tuvieran la peste... menos mal que también le ocurre lo mismo con *Kuno* cuando le corteja como "chica de la coleta", porque si no dudo mucho que se hubiesen publicado más de dos números de este manga en nuestro país, ¿no?

Y aun así, tampoco dejan muy claro cuáles son las orientaciones sexuales de este... ¿andrógino? venido a menos. A medida que avanza la serie, le va cogiendo más apego a su cuerpo de chica, usándolo en multitud de ocasiones... y quién sabe si con cierto gustillo propio (de lo que fue capaz con tal de conseguir cierta espada mágica que *Kuno* poseía... fijaos lo que os cuento).



Pero claro, nunca llueve a gusto de todos, y *Rumiko Takahashi* no es precisamente una autora que destaque por presentar sus obras con guiones lineales. ¡Cuánta gente quiere ver a la parejita felizmente casada y con hijos! ¡Y cuántas otras desearían un alegre final para el pobre *Ryoga*! Pues no, ajo y agua. Así pues, todo eso corre a cuenta de los aficionados: cambiando parte de la historia (o toda), juntando y revolcando a los personajes entre sí, juntar la historia con otras series... ¡todo vale! Y de eso vamos a hablar precisamente.

Ranma 1/2 da mucho de sí a la hora de parodiarla por la cantidad de elementos eróticos que rodean a la serie. Desde los cambios de sexo del protagonista según la temperatura del agua que le caiga encima hasta el travestismo de *Tsubasa*, pasando por la afición que tiene *Akane* de estar acompañada en todo momento por su mascota *P-chan*... ¿Le dará *Ryoga* a *Akane* con su forma porcina lo que *Ranma* no tiene a bien cumplir con su prometida?.

Sin embargo, no hay tantas parodias como cabría esperarse en un principio. Casi podrían contarse con los dedos de una mano. Afortunadamente, siempre hay nuevas sorpresas para nuestro picante deleite...

Descontando las imágenes sueltas y pin-ups dibujados por otakus de todo el mundo (aunque con mayor predominio en Japón, que es donde más se vuelca el fandom por su afición), existen mangas de lo más curioso, y con un dibujo bastante cuidado, incluyendo tramas. Uno de ellos es cierto enfrentamiento que tiene *Shampoo*, con las manos atadas, contra varios luchadores enmascarados... la pelea "convencional" dura poco, pero ella conoce más técnicas para derrotar a sus adversarios, ¡je je je! H_H.

La segunda, y mucho más caliente, es una serie de historias guionizadas y dibujadas por un tal *Takashi Taya* (que además ha parodiado otras series, como **Gunbuster**, **Kimagure Orange Road**, y otras... mmmm... tengo que conseguirlas cuanto antes). Lo mejor de todo es que se encuentra traducida al italiano y es más fácil seguir la historia... bueno, yo al menos lo prefiero así, pues dejando aparte los gemidos, aullidos y sonidos propios de estos mangas, le añaden más morbo. Entre las historias publicadas hay una en la que *Akane* sorprende a *Ranma* masturbándose como chica, y después él la esp echándole en cara que a ella también le va la marcha... o una en la que *Happosai* se encuentra a *Kasumi* durmiendo y... decide sacar provecho de la situación.

Humor, sexo, situaciones picantes y explícitas... todo esto está muy bien, pero nunca es suficiente. Cuando las imágenes fijas ya no son suficientes (y los *lemon fanfics* empiezan a cansar) es hora de realizar algo más salvaje... como un anime. Sí, no me he vuelto loco... ¡Esas cosas existen! Increíble pero cierto, con la cantidad de otakus diseminados por el mundo, se le tuvo que ocurrir a un tal *Satosan* la idea de publicar una parodia erótica animada de **Ranma 1/2**. Y así fue. Primero sacó un par de historias cortas: en la primera *Akane* discute con *Ranma* y acaba dándole una bofetada y largándose del Dojo Tendo... y mientras *Kasumi* cura a nuestro protagonista, éste se da cuenta de lo femenina y bien parecida que es la mayor de las hijas de *Soun*... La segunda historia trata del rapto de *Shampoo* por un enmascarado (¡qué obsesión! Quizá sea por lo bien que le sientan las cuerdas...), que no es otro que *Mousse*, que por una vez en su vida decide tomar las riendas de la situación y hacerle pagar con intereses las humillaciones que le hizo sufrir esta gatita china en el pasado... (Tanto los doujinshis comentados como algún capítulo de la peli de *Satosan* pueden encontrarse en el CD del número 6 de Minami2000, el especial hentai).

La animación es bastante mala (unos 3-4 fotogramas por segundo), pero el dibujo se parece mucho al original... y lo más divertido de todo... ¡es que hay continuación! *Satosan* vuelve a la carga y con más calidad, si cabe (pasa a los 6 fotogramas por segundo en algunas escenas, y añade reflejos y transparencias... ¿qué parodiará luego? ¿**Macross Plus**? O_O). Ahora *Ranma* continúa dándole caña a *Kasumi* a escondidas por las noches, y *Akane* se siente muy triste cuando les descubre sin interrumpirles... quizás el director de Furikan High pueda satisfacer sus deseos más ocultos... H_H.

¡Ah, se me olvidaba! La popular serie **Urusei Yatsura** también ha sido blanco de muchos dibujantes aficionados (y a veces, de autores más populares)... pero más que la serie, la que levanta pasiones es la protagonista, *Lum*. Nuestra adorada extraterrestre con bikini atigrado se encuentra en los puestos más altos del ranking hentai, y no es para menos. ¿Y el resto de personajes de la serie? ¡Bah! Ese pardillo de *Ataru Moroboshi* se lo tiene bien merecido por no aprovechar la situación... cuántos aceptaríamos sin pensarlo las libidinosas propuestas de *Lum*, y éste aun suspira por *Shinobu*.

Prácticamente no existe página web o servidor hentai que no contenga ilustraciones, fakes (imágenes trucadas), mangas y material variado donde no la inmortalicen. La verdad es que se encuentra a muy, muy pocos pasos de **Sailor Moon**. ¡Incluso *Satosan* le dedica una historia en uno de sus cortos animados eróticos! Ella es, sin duda alguna, el centro de las fantasías sexuales de miles de otakus. ¡Gracias *Lum*, por darnos algo con que soñar todas las noches!

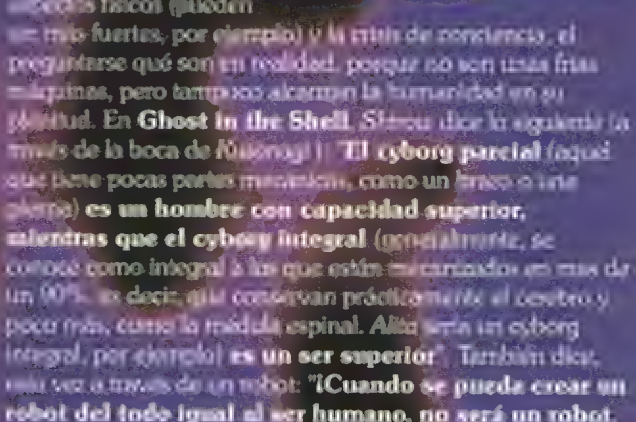
Y con tantas parodias de tantas series... ¿qué opinarán sus respectivas autoras y autores? Sería interesante conocerlas, pero eso lo reservaremos para el futuro... seguidnos atentos cada mes!

Petrus
petrus@svalero.es

¿SUEÑAN LOS ROBOTS CON OVEJITAS ELÉCTRICAS?

Todo buen lector de manga que se precie se ha tenido que topar en algún momento con algún tipo de cyborg o robot, esos elementos que se mezclan en muchos más mangas que los de *Shirow*. Este artículo es una pequeña divagación sobre esos seres que no son humanos, pero que en algunos casos aparecen como algo superior a ellos, y que suelen tener en común problemas de personalidad bastante grandes.

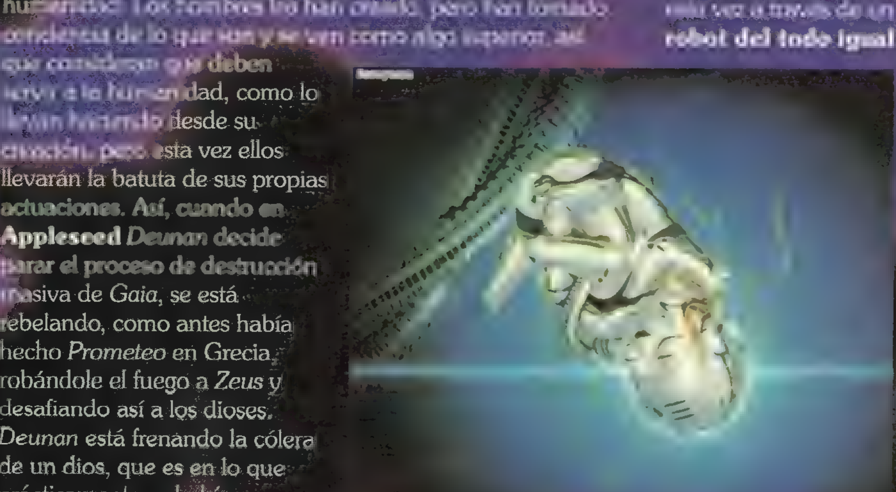
Las leyes de la robótica de *Asimov* y otros tratados sobre Inteligencia Artificial se desmadran en el manga. Lo de que un robot nunca hará daño a su creador se da de narices con la iniciativa que toma *Gaia* en **Apleseed** de destruir todo lo que tiene a su paso, ya que el ser humano es, para ella, inestable e inadecuado para sobrevivir en un entorno tan perfectamente organizado como es Olimpo. *Gaia* es un ordenador, pero le sucede lo mismo que al *Egos* de **Versión 1**: llega un momento en que se creen de tal manera que llegan a crearse dioses, con capacidad para destruir y reconstruir un mundo nuevo a su gusto. ¿Recordáis a *Melchizedek*, el ordenador que controlaba Tiphares en **Alita**? Intentad haceros una idea: en realidad tu ciudad es un territorio similar a una reserva, controlado por una superentidad mecánica que te vigila y controla cada paso que das (y no estamos hablando de *Telefónica*, que conste).



Estos grandes ordenadores que he citado antes están por encima de la humanidad. Los hombres los han creado, pero han tomado conciencia de lo que son y se ven como algo superior, así que consideran que deben servir a la humanidad, como lo llevan haciendo desde su creación, pero esta vez ellos llevarán la batuta de sus propias actuaciones. Así, cuando en **Appleseed** *Deunan* decide parar el proceso de destrucción masiva de *Gaia*, se está rebelando, como antes había hecho *Prometeo* en Grecia, robándole el fuego a *Zeus* y desafiando así a los dioses. *Deunan* está frenando la cólera de un dios, que es en lo que prácticamente se había convertido *Gaia* (¿es casual que el título del capítulo sea "Prometeo Desencadenado"?). También puede interpretarse al revés. *Gaia* se rebela contra su creador, el ser humano, como antes lo hizo *Prometeo* con sus dioses creadores en la tradición griega o *Adán* y *Eva* en el antiguo testamento, que desafiaron a *Dios* mordiendo la famosa manzana.



Otro problema aparece cuando la entidad mecánica es un cyborg. Mitad humano, mitad máquina, estos seres se mueven entre la idea de ser superiores al hombre en bastantes aspectos físicos (pueden ser más fuertes, por ejemplo) y la crisis de conciencia, el preguntarse qué son en realidad, porque no son unas frías máquinas, pero tampoco alcanzan la humanidad en su plenitud. En **Ghost in the Shell**, *Shirow* dice lo siguiente (a través de la boca de *Kusanagi*): "**El cyborg parcial** (aquel que tiene pocas partes mecánicas, como un brazo o una pierna) **es un hombre con capacidad superior, mientras que el cyborg integral** (generalmente, se conoce como integral a los que están mecanizados en más de un 90%, es decir, que conservan prácticamente el cerebro y poco más, como la médula espinal. *Alita* sería un cyborg integral, por ejemplo) **es un ser superior**". También dice, esta vez a través de un robot: "**¡Cuando se pueda crear un robot del todo igual al ser humano, no será un robot, sino un ser humano de verdad! Lo que cambia sólo es el aspecto exterior**".



¿Eso quiere decir que la evolución lógica del ser humano no es otro ser humano, como viene siendo desde hace millones de años, sino que es la máquina la que representa otro eslabón de evolución? Los seres humanos, como Homo Sapiens Sapiens habríamos tocado ya nuestro techo evolutivo: hemos hecho ya el recorrido desde el mono, el pitecántropo, hasta nuestra condición actual. Lo siguiente que nos queda hacer es

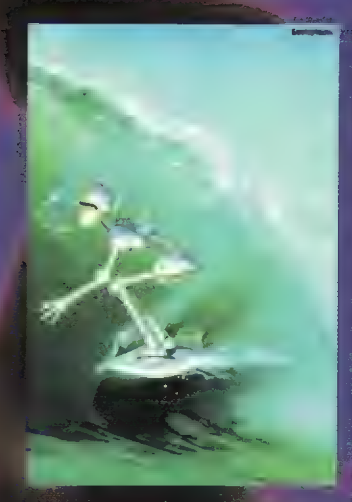
mezclamos con la máquina y llegar al estado de cyborg. La segunda cita plantea que el ser humano es totalmente prescindible como tal si, al fin y al cabo, puede ser sustituido por una réplica exacta mecánica. Si puedes tener un exprimidor eléctrico, ¿para qué vas a estrujar las naranjas a mano? La maquinaria hace el mismo servicio con más prestaciones. Si se puede crear un cerebro mecánico exacto al biológico (pongamos el caso de los bloquilos cerebrales de los ciudadanos de Tiphares en **Alita**) la diferencia entre el hombre y la máquina resultaría inexistente: la máquina pasaría a ser el hombre, como cuando ahora alguien sólo concibe las planchas como eléctricas, y no calentadas al carbón como antes (que conste que esto es una visión que no todos los autores comparten, ¿eh?).

Briareos en **Appleseed** tiene muy claro lo que es, y como su cuerpo cyborg le ayuda en sus tareas. El cuerpo es una herramienta, y la clave está en la mente, y de hecho es el cerebro, no artificial, lo que determina la débil frontera entre humanidad y robótica. El cerebro (no voy a hablar



ahora de sus partes y conexiones) es la clave para distinguir lo cyborg del robot (si al concepto de cerebro le añadimos la carga ideológica de lo que supone la mente, la concepción del alma y demás nos queda una idea "muy Shirow", pero bueno...). Pero no todos son como *Briareos*: En **Alita**, *Ido*, el lolo de **Alita** (como agente sintonizada de Tiphares) y el doctor *Russell* se vuelven locos al descubrir que su cerebro ha sido sustituido por un chip biológico: La diferencia no ha sido jamás notada por ellos, pero el mero hecho de pensar que ya no son humanos les hace concebir su vida, su existencia, como artificial. Un cyborg, como ya dije antes, se mueve entre la débil línea que separa esa humanidad representada fundamentalmente por el cerebro y la condición de robot, de la que muchos ni se percatarían si no se les dice nada.

Los actuales avances en robótica están encaminados en generar máquinas, aparatos que imiten las funciones biológicas de órganos como el corazón o los pulmones. Se investiga en la imitación, en robots que puedan reír o llorar y responder a estímulos externos. Al fin y al cabo, los humanos respondemos al sentir un estímulo exterior. El problema se plantea cuando esas entidades mecánicas, creadas por el hombre, desarrollan una inteligencia artificial vale, pero inteligencia al fin y al cabo. Y se plantean las mismas cuestiones de existencialismo que los humanos:



quién soy, cuál es mi destino, etc. Cuando un robot toma conciencia de sí mismo, de lo que es, puede surgir el espectro de la rebelión. Recordad a los replicantes de **Blade Runner**. En la novela de *Philip K. Dick* carecen de la empatía humana, pero son unas réplicas casi exactas que, cuando toman conciencia de su propia existencia y de su singularidad, deciden rebelarse contra sus esclavizadores (podríamos establecer un paralelismo con los esclavos que nacían con la creencia de que eran inferiores y que debían por lo tanto dejarse llevar por los blancos; al romperse este control ideológico, toman conciencia de su opresión y su diferencia con los blancos y se levantan contra ellos).

Evidentemente, esto es especulación. Todavía estamos con lo más básico del mapa genético, así que al ser humano todavía le queda camino para aproximarse a los dioses, pero mi exprimidor últimamente hace unos ruidos muy raros... Uhhhh.

Ozaki
nikopol@netcom.ctodsnets.com

PD. El título del artículo es el nombre de uno de los libros más conocidos del escritor de ciencia-ficción *Philip K. Dick*, en el que se basó "**Blade Runner**", la película de *R. Scott*.



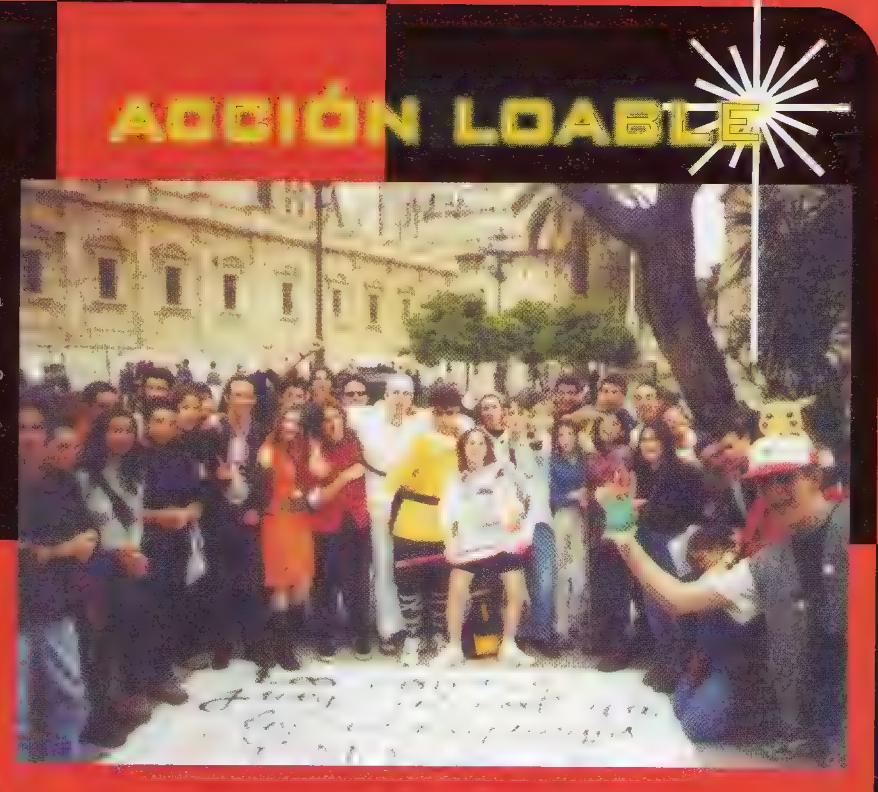
ACCIÓN LOABLE

Sin duda todos estaréis al tanto de los lamentables sucesos acaecidos en Sevilla esta Semana Santa y de cómo repercutieron en las jornadas que allí iban a celebrarse (os informamos debidamente en Minami, como siempre), pues bien, nos complace anunciaros que no todo fue para mal en aquel injustificado abuso hacia nuestro colectivo, ya que a modo de protesta la gente de Sevilla (y alrededores) realizó una pacífica manifestación delante de Correos (entidad que les negó el local a última hora sin motivo lógico aparente). No sólo eso, sino que dicha manifestación tuvo mucha publicidad y la prensa local hizo bastante eco de la noticia.

En la manifestación podían leerse diversas pancartas, desde la principal con "¡Leo cómics, juego al rol y a los videojuegos y NO estoy loco!" hasta una tan acertada como "Los juegos de rol son inofensivos, la ignorancia no lo es".

Por motivos evidentes, en los titulares se dio preferencia al rol, y este colectivo era tratado casi siempre como de jugadores de rol, aunque en el desarrollo de la noticia siempre se hacían también alusión a los cómics japoneses o a los videojuegos.

Desde Minami aplaudimos esta loable y pacífica iniciativa, que sirve como prueba de que si nos hacemos oír se nos oye, sólo hay que moverse.



ACCIÓN DEPLORABLE

De todos es sabido que a Sudamérica no lleg[illegible] ejemplares de Minami (o Dokan o Loading [illegible]) como a los aficionados les gustaría, llevand[illegible] pueda no encontrar los números correspondientes [illegible] estén a precios abusivos. Esto da lugar a que algun[illegible] "copien" artículos, cojan imágenes o a que algunos [illegible] hagan copias de los CDs y luego los vendan. Esto [illegible] punto normal, es lo que se denomina piratería de b[illegible] inevitable. De hecho, a veces es incluso reconfortan[illegible] síntoma de que lo estás haciendo bien. Pero es que [illegible] de enterar de algo que pasa de la raya. Veréis, resu[illegible] acabamos de descubrir que en México:

Se están vendiendo CDs piratas con copias ilegale[illegible] bandas sonoras bajo el logo y/o navegador de Min[illegible] (algunos compañeros nos informan de que los vier[illegible]. Evidentemente, ARES Informática no tiene nada q[illegible] los responsables son unos tipejos que, según las ca[illegible] susodichos CDs piratas, se ubican en http://www.interactiv.animexico.net/ (aunque en esa [illegible] hoy no hay absolutamente nada).

Cierta "editorial" está escaneando ejemplares ente[illegible] dichos escaneos e imprimiendo miles de copias de [illegible] apariencia, son iguales que las originales, pero que [illegible] tienen menos resolución y definición en textos e im[illegible] calidad y color en las imágenes, tramado adicional [illegible] difíciles de leer si el fondo no daba mucho contrast[illegible] revistas con una pésima calidad gráfica (aunque el [illegible] impecable al ser copias exactas de los originales). P[illegible] también cuentan con el CD. Sabemos positivamente que se ha [illegible]pecíales de Sailor Moon de Minami2000 y de [illegible]okan, y quién sabe cuántas más de las que [illegible]nos conocimiento. Lo divertido es que estas copias [illegible]atas que los originales, se venden al mismo precio [illegible] menos, y también nos resulta curioso que dichas [illegible] se vendan además de los originales, sino que lo [illegible] EN VEZ DE los originales. Es decir, que los aficionados [illegible]ueden encontrar números de Minami, sólo [illegible]l mismo precio, y precisamente es la abundancia [illegible]es ilegales la que impide que haya Minamis [illegible] tampoco estoy seguro de entenderlo).

[illegible]te, la piratería a algún que otro aficionado le [illegible], pues así puede conseguir un ejemplar de una revista o una película que de otra forma difícilmente hubiera [illegible] pero no hace falta decir que es completamente [illegible] todas las piraterías son iguales, ni están al mismo [illegible]a misma calidad (nos han informado de revistas [illegible]e el CD no era tal sino simplemente un disco de [illegible]dibujo); es evidente que no se puede considerar [illegible]opia un juego de videoconsola que se ha [illegible]cino que al que coge una revista de un país [illegible]duce y la vende como propia en su país, por lo [illegible] conciencia de cada cual juzgar esta situación y [illegible]bsolutamente nada o bien actuar en la manera en [illegible]e. La llamada va sobre todo para los aficionados [illegible]nes ya deben saber que la piratería les ha costado [illegible]ublicación llamada Domo y muchas otras cosas; a [illegible]ente va dirigido este mensaje, pues si la cosa sigue [illegible]muy a nuestro pesar, también se queden sin las publicaciones de ARES Informática.

ADOLFITO DICE...

LA ESPAÑA NEGRA

¿O debería decir amarilla?

Tras una larga ausencia de está vuestra revista me he visto obligado a recuperar mi sección. Una sección que pretende servir de inestimable ayuda para que el lector camine por la delgada línea de la moralidad. Para no caer en los desafortunados hechos que me traen aquí de nuevo...

Tranquilo estaba yo en mi casa cuando en las páginas de mi ABC pude leer algo que me conmocionó. Un chico joven, un adolescente, había asesinado a su familia a sangre fría. Pero no se [illegible] no. Esta vez, como otras muchas, el rol, el manga y los videojuegos [illegible] deformado su visión de la realidad hasta [illegible] arruinarle la vida.

Mi asombro [illegible] límites. O eso creía. Un par de meses más tarde dos [illegible] andaluzas [illegible] el mismo crimen con una compañera de curso. De nuevo la misma combinación de [illegible]: manga, rol y videojuegos. [illegible] Tan macabro crimen era una réplica [illegible] Un homenaje [illegible] de héroe y modelo a imitar.

La leyenda de las atrocidades [illegible] en la España negra no pasa de ser eso, una leyenda. [illegible] los amarillos. [illegible] sigue su [illegible] con unas artes dignas del [illegible] viles y [illegible]...

¿Qué nos está pasando?, ¿en qué nos estamos convirtiendo?, ¿tan corrompida está nuestra institución familiar que impide prever acciones como éstas y tomar cartas en el asunto? Sinceramente, lo dudo mucho. La familia fue y sigue siendo el pilar central de nuestra sociedad. El equilibrio de la balanza educacional. Y esa institución *per se* es infalible. Así pues, descartado este primer principio causal, ¿qué nos queda? Pues el tan manido y recurrente motivo de la influencia externa. Qué se puede esperar de una sociedad que destruye las enseñanzas parentales y escolares con infracultura [illegible]. Por más vueltas que le doy no llego a entender el poder atractivo de esos cómics repletos de violencia y [illegible] contranatura. De esos vídeos donde personajes de ojos [illegible] su existencia en la violencia y la ausencia de valores para conseguir sus fines. Unos fines que no por simples son menos perversos: la victoria total, el fin justifica los medios y la ausencia de moralidad. Un *Maquiavelo* japonés se cierne sobre nuestros hijos y no estamos haciendo nada por evitarlo.

Y aun así cabe la duda. Violencia y sexo hay en todas partes. Incluso nuestra [illegible] España tiene [illegible] de subversivos que utilizan [illegible] medios. Pero en general no podemos decir que nos [illegible]. Entonces por qué una sociedad virgen, [illegible] sobre unos valores [illegible], genera con cada vez más asiduidad ovejas negras. Qué sino el rol, los mangas y esos perniciosos videojuegos pueden trastocar las [illegible] de nuestros infantes hasta llevarlos a cometer [illegible] atrocidades. Acaso no dicen los mandamientos [illegible] "no matarás". ¿Qué hay de ese santificarás las fiestas? ¿Por qué las fiestas y la cultura nacional no bastan? ¿Qué necesidad hay de importar basura cuando nuestro país está repleto de arte?



¿Qué valores esperamos que aprendan nuestros hijos si son continuamente bombardeados con imágenes como éstas?

Todas y cada una de estas preguntas tienen una única y común respuesta: [illegible] a la importación de toda esa basura oriental. Acabando con los Final Fantasy, los Pokemones y demás subproductos conseguiremos retornar al buen camino. Precisamente ahora que España comienza a recuperarse de la debacle socialista, no es lógico que desaprovechemos la ocasión dejando que nuestra juventud se pervierta. Abrazad los valores [illegible] y convencid para que hagan lo mismo los que os rodean. Sólo así esta oleada de irracionalidad que nos [illegible] desde oriente podrá ver su fin.

Adolfito

[illegible]@yahoo.com

Cómo me hice otaku 2

Hola Minami, me llamo *Gonzalo* y soy un acérrimo lector de todo lo relacionado con el manga, o el anime, si os digo la verdad os escribo porque he leído la opinión del lector del nº6 dedicado a "**Alita (Ángel de Combate)**" y me ha dado un poco de envidia y yo también quiero contar cómo me hice lector de manga.

Bueno, de esto hace ya 6 ó 7 años, no me acuerdo muy bien, pero lo que sí recuerdo es a mi hermano mayor entrar con una peli manga del videoclub, esa peli se titulaba **Akira** y ese título y esa película fueron los que me abrieron la senda hacia el cine manga



Despues de ver **Akira** me quede un poco atontado, nunca habia visto una pelicula asi y ahora con 17 tacos comprendo que el cine que tanto me gusta esta hecho para personas tan aburridas con los hechos cotidianos y las pelis del "chochenaguer" que necesitan y anhelan aventuras jamás soñadas, eso es lo que me hizo saber que el ser humano es inteligente no solo porque usamos el coco o porque razonamos sino porque podemos estar en dos sitios a mismo tiempo el real y el imaginario (por cierto yo siempre gano en este mundo)

Paso un año hasta que por una enorme casualidad Canal + emitio una noche especial la noche manga, tuve enormes problemas para grabarlo, jugaban del Madrid y el Betis (puagggg), pero ese día fue el verdadero desencadenante de la fiebre manga.

Casi al unísono comencé a leer los cómics de mi primer hermano. Todos eran americanos, o sea la patrulla z, el capi planeta chorrada al canto... Pero algo destacó entre todo lo demás, como obra divina mi chache estaba coleccionando a **Alita ángel de combate** y yo seguí esta apasionante serie desde sus comienzos hasta su feliz final (espero no chafarle el final a nadie), al mismo tiempo seguía la serie más famosa del mundo, **Bola de Dragón**.

Bueno, para resumir en estos últimos 7 años me he metido "pal" cuerpo series como **Akira**, **Dominion**, **El Guerrero Samurai**, **Evangelion** (mi preferida), **Bastard!**, **Alita**

Para terminar y despedirme quisiera dar las gracias a *Maribel y Hera de Muerte* por dejarme la colección de **Bastard!** Y sobre todo gracias a Minami por publicar esta carta (*Ndl. De nada, pero por favor, en el futuro pon alguna coma en tus textos, me haras la vida mas facil. Aprovecho para decir que siento si en este texto hay algo incomprensible, pero estaba enteramente sin comas ni puntos y en algunos sitios no hay manera de saber donde carajo van, así que lo he reescrito como he considerado que quedaba más legible, lo siento si no es así*), gracias a ti por leerlo y mantén tu lucha imaginaria, suelen ser más divertidas que las reales.

SIN TÍTULO

No me parece justo en absoluto que una pelicula sin argumento -como es el caso de **Pokémon**-, y sin ningun interes, sea exito de taquilla y siga en cartelera desde el momento en el que se estrenó, y por el contrario, una pelicula, no ya con interes y o un argumento solido -como es el caso de "**La princesa Mononoke**"-, no solo no sea un éxito de taquilla, sino que además se ve relegada y marginada al poco tiempo de su emisión a unos pocos cines dentro de Madrid y a todos los de las afueras de Madrid, sin contar con que en las afueras ha estado estrenada menos tiempo todavia; sin embargo, otras "peliculas", no solo no han sido relegadas, sino que además siguen pululando por el, tan a veces injusto y oportunista, mundo del séptimo arte

Quizás no deberia quejarme, puesto que no son excesivas las peliculas de anime que llegan a nuestro país y menos aun -por no decir ninguna- las que se estrenan en los cines; sin embargo, lo que realmente me saca de quicio es que una película tan mala como **Pokémon** este en cartelera durante tanto tiempo y se le dediquen páginas y páginas de publicidad y de críticas -sean estas buenas o malas, tanto da- mientras que a una película tan rica y abundante no sólo en argumentos sino también en el desarrollo de personajes y en animación no se le dedique ni una mísera página en una revista especializada cualquiera, sino tan sólo una piojosa reseña.

Por supuesto, lo que manda tanto aquí como en todos los sitios, por desgracia, es el afán de lucro de unos pocos y, por supuesto, ¿qué más da si la película es mala mientras reporte dinero? Como bien dijo nuestro ilustrísimo *Quevedo*, "poderoso caballero es don dinero".

Juan José Blázquez

SIN TÍTULO

Buenas a todos, soy una chica de Zaragoza que os escribe para que coloquéis mi opinión en vuestra revista (a ver si es posible (*NdL: Claro que lo es, en Minami vuestra opinión es lo más importante*)).

Hace un tiempo (cuando Minami era aún Minami 2000), leí el nº 4, el especial de manga español, que me gustó mucho ya que creo que hay bastantes talentos que se menosprecian por el hecho de dibujar manga y haber nacido en España y no en Japón. Pero bueno, la opinión que os voy a dar no trata sobre esto.

Vi las páginas que se dedicaba al fanzine de CHU! y como los había visto en algunos Salones del Cómic y del Manga, y me había quedado con las ganas de comprarles un número, no dudé en ingresar el dinero en su cuenta para que me enviasen 2 números de los que habían sacado (bueno, al nombre de *Ruth Fernandez*).

Les envié a Chu! el recibo, mi dirección y hasta una simpática carta salundándolas (mandé lo que pedían). Total que a los meses ya se me había olvidado esto y todavía no había recibido los fanzines, así que decidí mandarles un e-mail que no obtuvo respuesta, y les mandé otra carta con una fotocopia del recibo (otra veeeez... ¬¬U), de esto ya ha pasado bastante tiempo, y no me respondieron... como si se los hubiera tragado la tierra.

Siempre están diciendo en todos sitios que apoyemos al manga español (y yo estoy de acuerdo en ello), que les demos una oportunidad... espero que a nadie más le haya ocurrido lo mismo que a mí... ¡porque de esta forma puedo hacer un fanzine hasta yo!

He pensado que mi carta se podría haber perdido o que el paquete tardaba mucho... pero ¡¿las 4 veces?! ¡¿Y qué pasa con el dinero?! ¡¿También se ha perdido?! ¡¿Pero qué es lo que os pasa?! de esta forma sólo han conseguido que se me hayan ido las ganas de comprarles algo a esta gente (y posiblemente a otra), y pensar de ellas algo que seguro que no son.

Mónica Giménez (Zaragoza)

VICTORIA OTAKU

Hace no demasiado tiempo todo otaku pudo saborear el renacimiento del anime en una televisión del Estado, y lo hicimos con dos grandes series como fueron **Slayers** y **Marmalade Boy**. Todos estábamos felices y contentos con esta decisión de TVE. Pero no todo iban a ser risas, ya que toda afición tiene su contra, sus "hienas", y la nuestra es, como todos sabemos, las APAs y Asociaciones Religiosas (con la iglesia hemos topado), las cuales hicieron todo lo posible para cancelar la emisión de estos "dibujos animados que no son nada buenos para los niños, porque son tontos del culo y no saben lo que hacen con sus vidas". Esta vez nos dieron unos tristes argumentos, realmente siempre nos dan los mismos (¿poca capacidad cerebral?), que pongan a parir a los anteriormente mencionados animes. De Slayers nos dieron lo más fácil y típico: violencia sin sentido. Señores, para evitar la violencia hemos de empezar por no arreglar los problemas internacionales a golpe de bomba, después de eso acusa al manga de lo que quieras.



Las acusaciones a **Marmalade Boy** fueron algo más graves (aunque algunas tenían muy poco sentido), en principio toda "hiena" se escandalizó por el intercambio de parejas, y al grito de "¡pecadores!" todo buen cristiano (o beato sin remedio) puso su hacha en alto y comenzó un seguimiento pixel a pixel de la serie. Tras la primera acusación llegó el mogollón de acusaciones: incitación a la homosexualidad (¿?) y otras meteduras de pata. ¿Qué decía TVE de todo esto? De momento hizo caso omiso de toda la presión y emitió hasta el final ambos animes, pero desgraciadamente anunció que no iban a reponerse, pese a que antes se dijo todo lo contrario, ¿nos habían vencido? ¿Las "hienas" habían conseguido su propósito?

No, las series fueron repuestas, y cuando lo descubrí (lo siento, Sakuramura, te llamé pero no estabas) lo primero que dije fue: "¡VICTORIA OTAKU!". Sé que las APAs y Asociaciones Religiosas seguirán metiendo baza, pero espero que TVE siga firme en su nueva etapa y demuestre ser la televisión de todos los españoles sin dejarse a grupos, no tan pequeños al parecer, como nosotros.

¿Será esto sólo el principio? Compañeros, la otakunalización acaba de empezar, ¿cuál es el próximo destino? Nosotros decidimos.

¡LARGA VIDA AL MANGA!

Dark Fire

¡Tachán! Ya estamos aquí un mes más con la sección más participativa (pero con menos colaboración) de Minami y que, pese a mis esfuerzos de hacerla interesante, me apuesto a que son cuatro gatos los que la leen, ¿o me equivoco? Pero bueno, aquí estoy yo para servir a "esos cuatro gatos" de la mejor forma posible. Y venga felinos... ¡¡ahí va vuestra sardina mensual!!

¿Dejaríais que vuestros hijos vieran cualquier anime?

Bueno, pues creo que sí que dejaría que mis hijos viesen cualquier anime ya que si dijera que no estaría tirando piedras sobre mi propio tejado (*NdP: Pero... ¿no has pensado que tal vez así te estás comportando un tanto hipócritamente?*) También están viendo cosas mucho peores en la tele y nadie se escandaliza. Por lo tanto, no veo mal que vean anime, así de paso lo vería con ellos y me ahorraría la pasta si es alquilado o comprado ^__^ (*NdP: Y ahora... ¿has pensado que a tus hijos tendrás que mantenerlos tú y que el dinero que ellos gastarán será precisamente el tuyo? ^__^U*).

Tribbiani -21 años-. Sevilla

El manga y el anime japonés es una afición como otra cualquiera que debe ser respetada. A mí, en un futuro, no me importaría que mis hijos leyesen o viesen anime japonés. Sin embargo, creo que uno debería tener una cierta edad para ver determinados contenidos, como pasa en el caso de las películas, estas deben ser vistas por un determinado público según la edad. Por eso creo que se puede dejar ver anime japonés pero teniendo en cuenta que la edad debe adecuarse a los contenidos.

Jonathan Rodríguez Dominguez. Pontevedra

No les dejaría ver todo tipo de anime hasta que no cumplieran cierta edad, al principio les pondría anime educativo (*NdP: Oye, educativo... educativo... es que no se me ocurre ninguno. Dejémoslo en "infantil"*) y poco a poco les iría metiendo anime de otro tipo, de acción, de terror, y cosas de su edad. No le puedo poner a un crío de 4 o 6 años la película de **Akira** o **Perfect Blue** (*NdP: Yo se la puse a uno de 10 años, se la fui comentando y se aburrió muchísimo ^__^U. Sin embargo ahora parece que tiene como doble personalidad. Si es que estos japoneses...*) porque aunque no lo parezca, si ven películas de ese tipo a la edad de 4 ó 6 años podrían tener traumas y querer imitar a esos personajes de ficción.

Estefanía Belmonte Pineda -17 años-. Elche (Alicante)

También nos ha escrito una chica llamada **Miriam Constantí Labella** de **Esplugues de Llobregat (Barcelona)**, que ha dado su opinión en plan como si me conociese de toda la vida (lo cual no lo veo nada mal, claro ^_^. De hecho me peté de la risa), que no puedo reproducir al completo. Os pongo lo que he podido "rescatar" del mensaje...

(...) Pues según qué películas. Sí dejaría ver a Eric (*NdP: para los que no entendáis quién es Eric, os diré que es su sobrino... ^_^U*) todo tipo de pelis de anime menos las picantes, que luego se vuelve un guarrillo que sólo piensa en tetas y culos y va por mal camino. Para los niños peques es mejor que empiecen por pelis como **Totoro**. (...)

Debates de otros meses

Ahí va una aportación muy buena sobre el tema desarrollado el mes pasado: "¿Está agonizando el manganime en España?":

Con respecto al tema de que si el manganime está agonizando en nuestro país, me gustaría decir que no, pero la realidad, para otros, puede ser bien distinta.

Muchos de nosotros tenemos la maldita suerte de ser los únicos a los que les gusta el manganime en nuestro ambiente, y eso no favorece para nada la situación. Si por algo es el manga y el anime conocido en nuestro país, es por ser protagonista de malas noticias. El manga, entendámonos, es una afición que atrae a gente más o menos joven, que somos todos nosotros. Y esa gente joven, o sea, nosotros, somos los únicos, con ayuda de las organizaciones, que tenemos algo que hacer al respecto. Tenemos que luchar para que publiquen y emitan lo que más queremos, y amigos, eso no es una lucha en condiciones. Ellos tienen la sartén cogida por el mango. Pero no creáis que el manga está agonizando, no.

Estaría agonizando si no se hubiera podido juntar toda esa gente para pedir "**X**" (*NdP: Que, por cierto, es un manga buenísimo y que desde aquí recomiendo a todo el mundo*). Estaría agonizando si saliese una única revista de manganime al mes. Pero podéis comprobar que no es así. Cada vez es más la gente que se reúne, gracias a los medios de comunicación, para hablar de lo que más nos gusta, la gente que lucha por mantener esto vivo, y mientras ese sentimiento, esas movilizaciones se prolonguen, el manganime no morirá, y si muere comercialmente, que no va a pasar, seguiría vivo en nosotros, es algo que no se puede decir que esté agonizando si sólo hablamos de números.

Ashura (otro que no deja sus datos)

Conclusión

Pues para conclusiones estoy yo ahora con lo que tengo que estudiar -_-U. La verdad es que saqué el tema pensando en que deberíamos ponernos en la piel de las APAs y las asociaciones de telespectadores antes de criticarles. Porque, vale que a nosotros (adolescentes principalmente) nos guste visionar muchas series japonesas, disfrutemos con ello y pretendamos defenderlas. Sin embargo, pienso que nunca nos hemos puesto en el lugar de un padre (o madre) que vela por la educación de su hijo... Aunque, claro está, que la mayoría de los padres que critican al manganime no velan ni por la educación de su hijo, ni se preocupan de sus aficiones ni nada de lo que les rodea y solamente se dejan llevar por la gran influencia de los medios. Pero, obviamente, eso es otra historia...

Cuestiones Generales

Si el mes pasado hubo muchísima colaboración, este mes ha sido bastante menos... supongo que serán los exámenes o que el tema no ha sido de vuestro agrado. A ver si el jefe me echa una mano que en temas polémicos él es el rey ^_^. ¡Ah!, el chico que opinó hace dos meses sobre el tema de la homoxesualidad, **Zeruel**, que olvidó sus datos nos ha escrito felicitándonos por la revista y la sección, además de darnos a conocer su nombre cristiano, ahí va: **Marcos Schneider. L'Hospitalet de Llobregat (Barcelona)**. Hago hincapié en que dejéis vuestro nombre antes que vuestro nick (aunque sois libres de hacer lo que queráis). ¡Ah!, y dejad sugerencias para próximos debates, que se me empiezan a acabar los temas...

Próximo Debate

¿Qué os parecen las nuevas revistas de manganime?

Enviad e-mails a la dirección abajo indicada o cartas a las direcciones habituales de nuestra/vuestra revista (en la página del índice las tenéis). Hasta el mes que viene... ¡¡Ciao!! (It's not gonna rain! >_<U).

Paco Benítez "Pakouji"
X6234124@fedro.ugr.es

De la saturación de revistas

Es difícil hoy en día encontrarte un foro de opinión en internet en el que no se discuta si actualmente hay o no muchas revistas de manganime. Tampoco resulta difícil encontrar, en las típicas reuniones otakus de los fines de semana, el habitual jefecillo endiosado (de esos que van de superiores y de que lo saben todo, seguro que conocéis a varios) que no diga que hay demasiadas revistas y que en breve empezarán a caer.

Pues bien, pa huevos los míos, ahora me planto y afirmo que NO hay tal saturación de revistas, ahí queda eso.

Y, pese a lo que pueda parecer, no lo digo porque acostumbre a llevar la contraria a las opiniones generales na más que por joder, realmente es que no hay tal saturación. ¿Por qué? Pues bien, toca explicarlo, y atentos porque no es una opinión, es la verdad pura y dura, y los hechos me respaldan.

No daré muchos datos ni explicaciones ya que esta información es importante y que se mantenga en secreto es bueno para mí, pero hay un apartado en el que sí puedo entrar: ¿dónde compra el aficionado al manganime?

Tradicionalmente se ha vendido dando por supuesto que el aficionado al manganime es el que va a las librerías especializadas, y ya, sin más. Visto desde ese punto de vista sí que hay muchas (ojo, muchas, no digo que demasiadas); es evidente que cualquiera que vaya a una librería especializada de gran ciudad (porque si pensáis que las revistas llegan a las tiendas de toda España está is MUY equivocados, por ejemplo en Albacete los especiales de Mangazone son ciencia-ficción, y de Kame han llegado sólo los números que no tenían ni Basura Ball ni Pesangelion en portada) se encontrará con un amplio repertorio: Minami, Dokan, Más Manga, Neko, Guru Guru, Kame, próximamente Arcadia... (no digo Dai Suki porque ya no existe, al menos con MegaMultimedia). Así, es de suponer que no tenga problemas para encontrar una publicación que más o menos se adapte a sus gustos y necesidades (porque es francamente difícil hacer una revista que guste a todo el mundo o que se corresponda al 100% con lo que uno espera de ella).

Pero vamos con el gran secreto, al menos con el que estoy dispuesto a revelar: los consumidores de revistas manga en tiendas especializadas son muchísimos menos que los que consumen en kioskos. Así las cosas, ¿qué es lo que se encuentra el aficionado que va al kiosko?



Aquí vemos a Lázaro este verano comparando las distintas revistas y analizando el mercad... Esto... Bueno, de todas formas nadie se hubiera creído que trabajó. Bien, esto es lo que hizo en realidad



Aquí vemos a una aficionada inteligente que no se deja engañar y pide con devoción Minami

Para empezar, Neko, Kame y todas las del estilo no existen, así que no las tenemos en cuenta (estamos hablando de accesibilidad, no de importancia ni calidad, que en algunos foros de internet cuando he comentado esto ya me ha saltado el típico dragonbaboso descerebrado llorando que Kame hay que tenerla en cuenta cien mil millones de billones de trillones elevado a infinito de veces más que Minami y gimiendo la trascendental importancia que esta revista y todas las que se dedicaban a sacar Basura Ball a saco han tenido en el mundillo (en el suyo, supongo)).

Sigamos, lo que sí encontrará son las revistas que se distribuyen a kioskos (que tampoco llegan a todos ni a todas partes), que son actualmente (a finales de Julio) cuatro: Minami, Dokan, Más Manga y Guru Guru. Lo cierto es que cuatro no son tantas revistas, máxime si hacemos las siguientes consideraciones: Más Manga es bimensual, por tanto no puede entrar en el mismo nicho de mercado y comprador que las demás (por cosas como por ejemplo las noticias y temas de actualidad, es evidente que una revista bimensual nunca podrá competir en ese campo con una mensual); tampoco conviene olvidar que Guru Guru está en formato pequeño y va sin soporte multimedia (no hablaré de la revista en sí ya que en las fechas en las que hago esto todavía no ha salido el número 2 y con sólo un primer ejemplar no puedes hacerte una idea clara de cómo es), por lo que en principio su público objetivo también va a ser distinto. Quedan dos: Minami y Dokan. Aquí ya no hay mucho que hablar, ya que en principio son bastante similares (quitando que yo por ejemplo considero evidentes las diferencias en cuanto a línea editorial y contenido, pero vamos, me pongo en el lugar de un aficionado normal, quien es de suponer que no hace los análisis que hago yo).

Aun así, hay gente que dice que cómo es posible que haya casi más revistas que mangas en edición, a lo que yo respondo que son revistas de manganime, repito, de mangANIME. Vale que actualmente se edite poco manga, es algo preocupante que se debe a un montón de causas que no voy a comentar, pero es que NO sólo son de manga, también son de anime, y ese campo afortunadamente, va relativamente bien en España en estos momentos (sí, lo sé, podría ir mejor, mucho mejor de hecho, pero también podría ir peor, mucho peor).

Por tanto, ¿dónde carajo está la saturación de revistas? La verdad, yo no la veo por ninguna parte.

Lázaro Muñoz

CON LA AUDIENCIA HEMOS TOPADO

"O me dejas los tomos de Santuario o le digo a todo el mundo que pagaste entrada en Hobbyland".

El Camino Perdido del Otaku

Aquí tenemos uno de esos misterios cuyo origen se pierde en el principio de los tiempos del manganime editado aquí. Recientemente se ha publicado la Segunda Oleada del *Estudio General de Medios* (*EGM*). Son unos datos que todo el mundo, desde el primer periódico a la última emisora de radio, esperan como agua de Mayo. Los datos del *EGM* (http://www.aimc.es/aimc/html/egm/egm.html) son los que dictarán sentencia respecto a programas, locutores, contenidos, audiencias y, en fin, todo lo que conforma el universo de los medios de comunicación. Por si a alguien se le escapa, en el mundo moderno "audiencia" es sinónimo de "publicidad"; si te oye/ve/lee más gente, te ofrecerán más publicidad, ergo, más dinerito para expresar todo tu talento artístico; si sólo te oye tu madre y la vecina sorda del segundo (que se cree que es *Luis del Olmo*), ya te puedes dar por "recolocado" en la cola del INEM. Todo el mundillo de los medios de comunicación funciona así... ¿Todo?

Muchos son los oscuros poderes, pero el manganime sigue luchando

Todo no. Desafiando a los datos de audiencia, resiste ahora y siempre un reducido grupo de publicaciones: los tebeos y revistas del sector. No hay datos fiables y objetivos (entendiendo por "objetivos" a aquellos que ofrecen terceros no interesados, no las editoriales o las organizadoras de salones) sobre la venta de tebeos (manga, comic-books y mortadelos en general) en España (con perdón). Ya os digo que la razón se pierde en la noche de los tiempos. Probablemente en los años 50 anunciar las ventas de una publicación era de rojos y masones... o alguna razón así de estúpida... y desde entonces la costumbre siguió. De cualquier modo es rarísimo y muy complicado (se requieren muchos litros de alcohol y mucho aguante para sacar un mísero dato fiable a un editor) que alguna editorial te dé una cifra de cuánto ha vendido tal o cual manga.

Y entonces, cuando cierra tu serie favorita y como explicación te dicen "no vendía lo suficiente", un@ se pregunta: "¿cuánto es lo suficiente?". Sin datos objetivos, es imposible saberlo. Se habla de que una serie normalita de manga aspira a vender unos 2000-3000 ejemplares de media. Parece muy poco, pero cuando te cuentan las ventas que ciertas series han tenido (caso **Patlabor**) es una cifra lejana. Pero insisto que no hay datos fiables. La principal empresa que se dedica a controlar las ventas de los medios escritos es la *Oficina de Justificación de la Difusión* (*OJD*), que lleva casi 50 años avalando datos sobre ventas y tiradas de periódicos y revistas. Visitar su web (http://www.ojd.es) es muy interesante ya que te ofrece un panorama sobre cómo es este país realmente (dime lo que lees y te diré de qué pie cojeas). Pues bien: no hay ni una sola revista de manganime o de cómics en general que sea auditada por la *OJD*. Y no es que la *OJD* sea un club exclusivo, al contrario. Yo mismo he preguntado por las condiciones para que la empresa controle una publicación y, quitando la pasta, el resto es rellenar impresos; el que no lo hace es porque no quiere o no le interesa. La única excepción que se puede encontrar es la "revista" **Dragon Ball GT**, que ayudada por el tirón de *Goku* y su panda, vendía más de 40.000 ejemplares en todo el país. ¿Esto es poco o mucho? Depende. Para que os hagáis una idea, la gran revista de humor que es **El Jueves**, con más de 20 años a sus espaldas y algunos de los mejores creadores de todo el estado, vende cerca de los 85.000 ejemplares. Que cada uno saque las conclusiones que le apetezca.

Y hablando de audiencia... ¿qué sucede con el anime en televisión? Pues tres cuartos de lo mismo. A los responsables de las cadenas de televisión parece que les da vergüenza admitir que el anime TIENE audiencia; en algunos casos, MUCHA audiencia. Hubo una época en que **Oliver y Benji** ponían en aprietos al mismísimo **Telediario 2**, cuando dicha serie se emitía por *Tele 5* sobre las 8 de la tarde. Sospechamos, por ejemplo, que **Marmalade Boy** ha tenido mucha audiencia, viendo la cantidad de tonterías de la serie que se venden por ahí y que han repuesto la serie varias veces, siempre en el mismo horario; tampoco hay que ser un genio para saber que **Pokémon** tiene audiencia... pero, ¿y **Digimon**? Una serie que no está avalada por una campaña de ventas tan brutal como la anterior tiene una cuota de pantalla superior (14,2%) a la media de la cadena que la emite (*La 2*). Buceando por los datos de Sofres (http://www.sofresam.com/onlw/doc/Welcome.html), la empresa encargada de medir audiencias de televisión, encuentras pequeñas y agradables sorpresas, como que **Card Captor Sakura** es de largo el programa con más cuota de pantalla (11,6%) de los que *Canal Andalucía 2* emite.

Y todos estos datos nos llevan a decir: *tebeo is different*. Seguimos perteneciendo a un sector raro, que no juega con las mismas reglas que los demás y que de hecho se las inventa sobre la marcha. Lo lógico es pensar que habría que enorgullecerse de cada lector/espectador que tuviésemos; pero como somos ilógicos, a esconderse y a ocultar datos, no sea que Hacienda recorte los márgenes de beneficios de algun@s que andan por ahí. Y para acabar, ¿a que no sabéis cuál es la revista de manganime que más se vende? Acertasteis. Que Ayukawa esté con vosotr@s.

Manuel "Kimagure" Ortega
(A.K.A. Curro)
curro2@wanadoo.es









Las voces de la discordia

Aunque resulte raro de imaginar, este artículo no se refiere a las discusiones que aparecen entre otakus, que se suelen resolver a gritos (cuando se resuelven, lo que ya es mucho decir). En realidad quiero hablar de doblajes, dobladores, subtítulos y todas esas cosas que tanto nos gustan. Al fin y al cabo, por fin han caído en mis manos los dos primeros episodios subtitulados de <**Top ô nerae**!> **Gunbuster** por parte de *Dinamic SK*, y no podía dejarlo pasar tan fácilmente.

Seguramente haya quien se pregunte qué tiene de particular este lanzamiento, así que se lo diré: lo que lo hace especial respecto a los demás es que se trata del primer anime subtitulado (y legal, podríamos añadir) de la historia del manganime de aquí, y mira que llevamos tiempo.

Y es que cuando una empresa llamada *Manga Vídeo* <ejem... > empezaba su andadura, realizó una encuesta entre los aficionados al manganime donde se preguntaban diversas cosas. Una vez que ésta estuvo terminada, uno de los resultados que más se destacaron fue que una gran mayoría de la gente prefería que los animes fueran doblados y no subtitulados. A partir de ese momento, todas las esperanzas que pudiera haber sobre anime subtitulado pasaron a mejor vida, por decir algo melodramático... hasta que pasó lo que habéis leído unas líneas atrás (o eso espero).

Ahora que ya está explicada la historia, alguna voz podría preguntar si en el fondo importa tanto que se haya subtitulado. Bueno, respondería yo, eso depende de cómo lo entiendas. Pero vayamos paso a paso:

Doblaje es lo que hemos tenido / estamos teniendo hasta ahora. Simplemente se sustituyen las voces originales por las de un equipo de dobladores (o "actores de voz", como gustéis). Por otra parte, el subtitulado consiste en que, dejando la banda sonora original, se introduce una línea de texto donde se lee el diálogo que está teniendo lugar en ese momento (sí, ya sé que lo sabéis, pero es por si acaso).

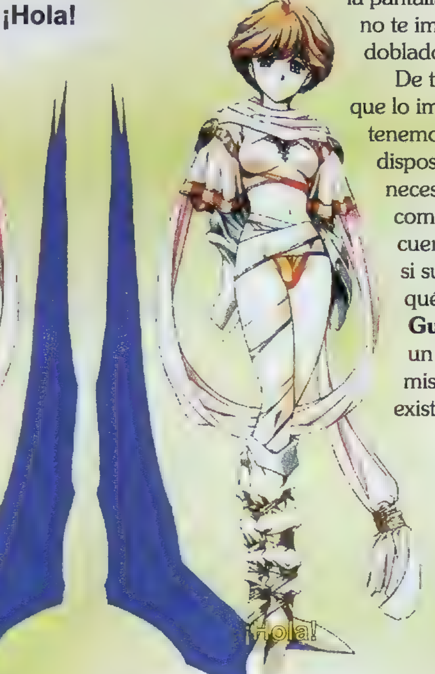
Ambos sistemas tienen su parte buena y su parte mala, como todo en la vida.

Por su parte el doblaje tiene de bueno que no requiere un esfuerzo especial por parte del público, con simplemente poner el oído, basta. Además, por estos lares estamos muy acostumbrados al doblaje; no en vano se llevan doblando películas desde la década de los 50, al contrario que en otros países (Japón, por ejemplo), donde los estrenos de películas extranjeras se suelen hacer en versión original subtitulada. ¿Lo negativo? Pues eso que se ha recriminado varias veces: que muy pocos dobladores deben ponerle voz a un gran número personajes, lo cual produce que a veces no nos creamos lo que estamos oyendo. Esto se debe, más que nada, a un problema monetario: las empresas no tienen tanto dinero como para contratar a todas las personas que serían necesarias para poner las voces a todos y cada uno de los personajes que aparecen en un anime.

Ahora pasemos al subtitulado. Con este sistema podemos disfrutar de las voces japonesas originales: *Megumi Hayashibara* (*Reena*, *Ranma*, *Faye* -**Cowboy Bebop**-), *Minami Takayama* (*Conan* -**Detective Conan**-, *Nabiki*), *Noriko Hidaka* (*Minami* -**Touch**-, *Noriko* **Gunbuster**-), *Tooru Fuya* (*Kyosuke* -**KOR**-, *Amuro* -**Gundam**-)... y toda esa chusma que cierta gente conoce a la perfección. En definitiva, el anime sufre menos cambios... si nos olvidamos de todas esas palabras puestas sobre la pantalla que tapan una parte de la imagen. Otro de sus puntos a favor es que resulta más barato de realizar que un doblaje normal. Para éste tienes que tener un equipo de dobladores (los cinco de siempre y puede que con algún otro más y con el director de doblaje), un técnico de sonido, etc. Por el contrario, para producir un subtitulado, puedes apañártelas con un solo técnico, que sería el que se encargue de controlar los tiempos de los diálogos, meter el texto cuando corresponda y ya está. ¿Lo malo? Pues que, como he dicho antes, el texto encima de la imagen queda un poco feo. Otras muchas veces, dado la velocidad de aparición y desaparición de los textos, nos vemos obligados a congelar la imagen para saber qué es lo que están diciendo, perdiéndose parte de naturalidad. Además, se tienden a resumir los textos para que en unas pocas líneas pueda entrar todo lo que se dice.

Pero, por ir terminando, ¿cuál es mejor? La verdad es que depende de cómo entiendas tu afición. No en vano se dice que el doblaje es el método que prefiere el público en general, mientras que el subtitulado es el que prefieren los puristas. Poniéndonos en extremos, se trataría de ver si prefieres escuchar a los dobladores japoneses a cambio de tener la pantalla llena de letras; o si para tener la pantalla limpia como una patena no te importa soportar a los mismos dobladores una y otra y otra vez.

De todas maneras, me parece que lo importante es que finalmente tenemos los dos sistemas a nuestra disposición. Ahora sólo es necesario que las demás compañías se apliquen el cuento... Y ahora que lo pienso, si subtitular es más barato ¿por qué Dynamic cobra por **Gunbuster** lo mismo que por un anime doblado? Ah, misterios insondables de la existencia humana...



Jaime Ortega
kgw@ole.com

P.D: cuando he dicho que la *Hayashibara* y compañía eran "chusma" se trataba de una ironía ¿vale? Que aquí la gente se ofende con una rapidez...

SAMMO HUNG

Aún recuerdo la primera vez que vi a *Sammo* en acción, creo que fue en "Dragons Forever", no me podía creer que una persona con su volumen pudiese moverse de esa manera, con esa agilidad, parecía imposible. Más tarde fui viendo y conociendo más sobre él, y descubrí que, aparte de ser un gran artista marcial, y un gran actor, era también un gran director, un gran coreógrafo de luchas, y un gran guionista.

Sammo Hung Kam-Po nació el 7 de junio de 1952 en Hong Kong. De niño no le gustaba demasiado la escuela, y se pasaba el día en la calle, y en aquellos tiempos las calles de Hong Kong eran bastante peligrosas, así que ya de pequeño no era difícil que se viera enzarzado en peleas. Debido al trabajo de sus padres tuvo que vivir con sus abuelos, y éstos, para acabar con aquella situación de constantes peleas, decidieron convencerle para que se inscribiera en la Escuela de Ópera China del Sifu (maestro) *Yu Jim Yuen* (la misma en la que más tarde se inscribiría *Jackie Chan*), en la que entró firmando por 7 años.

Una vez allí, sufrió los durísimos entrenamientos de Sifu *Yuen*, de los que ya comenté la dureza en el primer artículo de *Jackie Chan*. Pues bien, *Sammo*, debido a la jerarquía imperante en la escuela, se convirtió en el "Hermano Mayor" de aquellos que entraron después, y se encargaba de mantener el orden cuando el Sifu y su mujer no estaban en la escuela.

Debido a su agraciado físico (*Sammo* no siempre ha estado gordo) y su gran destreza y agilidad era la persona ideal para representar a los grandes héroes en las representaciones que hacía la escuela de ópera china. Pero esto no iba a ser así para siempre, un día *Sammo* se encontraba haciendo unos entrenamientos básicos, y cayó al suelo dañándose el tobillo. Como los accidentes eran normales en los entrenamientos Sifu *Yuen* no le dio mucha importancia y le dijo que se fuera a descansar, pero al poco tiempo el tobillo se había hinchado exageradamente, y *Sammo* no podía tenerse en pie, así que se mandó llamar a un médico (algo que nunca había ocurrido en la escuela), y descubrieron que se había roto el tobillo, lo que le impedía el entrenamiento durante varios meses, le ordenaron reposo. *Hung* se encontraba frustrado sin poder moverse, siendo una persona tan activa como era él, y sólo le quedaba el consuelo de los dulces y otros manjares que le llevaba su abuelo. Así, debido a la falta de ejercicio y la buena comida, *Sammo* fue engordando, de tal manera que cuando volvió a la escuela los papeles que le daban en las representaciones eran cada vez más pequeños, hasta que tuvo que conformarse con ayudar a sus hermanos desde detrás del escenario. Así, dolido, *Sammo* anunció que, a sus 16 años, se retiraba de la ópera para probar suerte en el cine.

Su primera actuación en el cine le vino de la mano del director *King Hu*, y *Huang Feng* le dio un trabajo de coreógrafo de artes marciales en 1971. Así fue trabajando en varias películas poco importantes hasta que la revolución llegó al cine chino, *Bruce Lee* aparecía en el mundo del cine. *Sammo* creyó que *Lee* no era tan bueno, y decidió retarle, para encontrarse derrotado antes de poder actuar. A partir de ahí ambos se hicieron muy amigos y pasaban mucho tiempo hablando hasta tarde después de algunos rodajes. Incluso *Sammo* incumplió un contrato firmado con otro director para ir a Hong Kong a enfrentarse a *Bruce Lee* en la pelea del principio de **Enter the Dragon**.

Y aunque la muerte de *Lee* en 1973 hizo que los productores de Hong Kong sólo buscaran copias de *Lee*, *Sammo* no se dio por vencido, y filmó en 1978 su homenaje personal a *Bruce*, **Enter the at Dragon**, en el que de una forma totalmente cómica denunciaba la situación del cine contemporáneo en Hong Kong.

Poco a poco *Sammo* fue haciéndose todo un nombre en el cine, y formó equipo en varias películas con dos de sus hermanos pequeños de la escuela, *Jackie Chan* y *Yuen Biao*, siendo una de ellas filmada en España, **Wheels on Meals**, y siendo **Winners and Sinners** la película que podría llamarse "superproducción", pero a los niveles de Hong Kong, ya que su presupuesto era algo superior a lo normal allí, y reunía a muchas estrellas del momento.

Su última aparición del momento fue como director en Hollywood, dirigiendo a *Jackie Chan* en **Mr. Nice Guy** ("El Superchef") y en su propia serie en la BBC **Martial Law**. Parte de esta serie ha sido emitida en España (en Antena3), y nos muestra un *Sammo* ya entrado en años, con guiones muy flojos, pero con gags muy suyos. Pues bien, hace dos meses esta serie fue noticia porque se rumoreaba que *Arsenio Hall* quería dejarla, y hace poco cayó la bomba, la serie quedaba clausurada sin razones aparentes ni ninguna explicación.

Y como buena noticia y noticia bomba, *Sammo* ha sido llamado para dirigir y protagonizar una superproducción en Hollywood, ¡agarraos!, una película de 40 millones de dólares basada en el famoso videojuego se Sega **Virtua Fighter**.

NOTICIAS:

Este mes hay varias noticias candentes, vamos allá:

- *Andy Lau* se encuentra en Nueva York para presentar el Festival Anual de Cine de Hong Kong.
- Parece que nuestros cines han sufrido un ataque, y nos han bombardeado con películas con regusto a cine HK:

-- **Misión Imposible 2**, dirigida por el genial *John Woo*

-- **Thunderbolt** ("Operación Trueno"), del inimitable *Jackie Chan*, esta es una producción HK, no americana

-- **Romeo Must Die** ("Romeo Debe Morir" ¬_¬) del único *Jet Li*, su última superproducción en Hollywood (lo siento pero cuando escribo este artículo aún no sé la fecha)

--**Shangai Noon**: del inimitable (again) *Jackie Chan*, su última película en Hollywood, estrenada allí hace escasamente dos meses, que transcurre en el oeste (lo siento pero para ésta tampoco tengo fecha aún, se supone que a finales de mes (tenéis un tráiler en el CD)).

Y los videoclubs también se llenarán con tres nuevas películas de *Jackie Chan* (bueno, nuevas, lo que se dice nuevas, sólo aquí...): **Shaolin Wooden Men**, **The Magnificient Bodyguard**, **Rumble in Hong Kong**, y una superproducción de *Aaron Kwok* y *Ekin Cheng*: **Storm Riders** en julio en DVD, y en VHS en agosto.

¡¡Pues hasta la próxima que no tengo más espacio!!

Raúl "Bruce Lee" Moyano
BruceLee@andylau.net



CÓMO APRENDER JAPONÉS Y NO MORIR EN EL INTENTO VI

[illegible] **japonés en 3 semanas** [illegible]

[illegible] **Watashi-tachi**, **Boku-ra** [illegible] **deshi(i)ta** y **imashi(i)ta** [illegible] **dewa arimasen** [illegible] **dewa nai**, y **dewa arimasen deshi(i)ta** o **dewa nakatta**. [illegible] **ka** [illegible]



Watashi-wa Supein-jin des(u) / Watashi-wa Nihon-jin da: Yo soy español. / Soy japonesa.
Watashi-wa koko-ni imas(u) / Watashi-wa soko-ni iru: Yo estoy aquí. / Estoy ahí.
Anata-tachi-wa onna-no-ko dewa-nai: No sois chicas.
Watashi-tachi-wa nonde inai: Nosotros no estamos bebiendo.
Kore-wa nan des(u) ka: ¿Esto qué es?

[illegible] **wa** o **ga** [illegible] **atarashii** [illegible] **chiisai** [illegible] **chiisa** [illegible] **na** [illegible] **midori iro-no** [illegible]

[illegible] **chiisai** [illegible] **ni** [illegible] **Teburu-no naka-ni** [illegible] **teburu-no ue-ni** [illegible] **Tokyo-ni**. El **kara** [illegible] **Supein-kara**. [illegible]

Alessandra Moura

[illegible]



Hola a t[illegible] más en la seccion de videojuegos,
seccion que os [illegible]las, criticas y colaboraciones.
¡[illegible]s!
[illegible]avier Márquez (oh[illegible]@ teleline.es)



Los katsureros estamos de enhorabuena con la aparición (por el momento tenemos que conformarnos con la versión japonesa) de **Love & Destroy**, un nuevo *Shoot em up* 3D de combate con robots con dibujos del propio *Masakazu Katsura*.

Resumiendo un poco la historia, al comenzar el juego tomamos el papel de un chico normal (el eterno prototipo de protagonista masculino de las historias de *Katsura*), que ve como una especie de meteorito alienígena arrasa su ciudad.

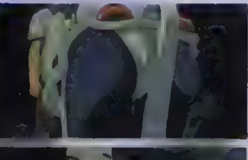
Sin motivo aparente, tres extrañas chicas de algún lugar del espacio exterior se pondrán en contacto con él para ayudarle a eliminar a los invasores que han llegado en el meteorito. Las 3 chicas forman el equipo Q-Tron (*Vivi*, *Lulú* y *Kiki*), y se valdrán de una serie de mechas para acabar con los gigantescos enemigos con los que nos toparemos.

El juego se desarrolla en un escenario en 3D y tendremos la posibilidad de controlar mechas armados hasta los dientes, pilotados por las bellas chicas del equipo Q-Tron, cuya misión será eliminar a todos los extraterrestres que han invadido la ciudad.

Nuestro protagonista se verá envuelto en una atracción hacia las tres bellas chicas, dando lugar a las escenas románticas y algo hentai con las que el bueno de *Katsura* nos suele obsequiar (*NdL: Es decir, que como cabía esperar habrá una buena ración de culos*).

Todo ello estará salpicado por una enorme cantidad de escenas animadas, que irán apareciendo cada dos por tres y que nos ayudarán a meternos en la acción.

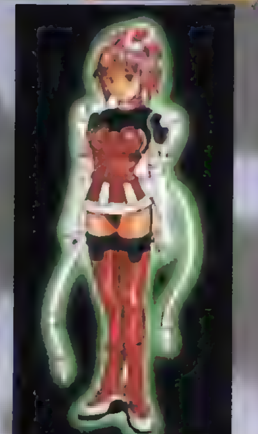
En conjunto es un juego aceptable, al que quizás podríamos achacarle una jugabilidad algo mejorable.



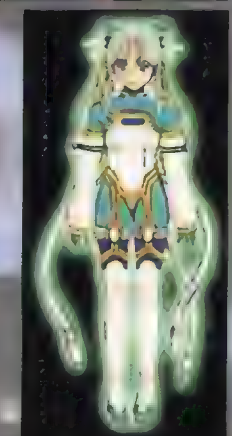


Love & Destroy (PSX)
Desarrollador: Arc Entartaiment
Género: Shoot'em-up
Puntuación:
Gráficos: 8
Sonido: 7
Jugabilidad: 5
Total: 6,6









Listado actualizado de lanzamientos para PS2

Gauntlet: Dark Legacy (Midway, Acción)
Silent Scope (Konami, Shootting)
Madden NFL 2001 (EA, Deporte)
SSX (EA, Deporte)
FIFA 2001 MLS (EA, Deporte)
Kessen (EA, Aventura)
X Squad (EA, Acción)
Swing Away (EA, Deporte)
Sim Theme Park (EA, Estrategia)
Street Fighter EX3 (Capcom, Lucha)
Ridge Racer V (Namco, Carreras)
Summoner (THQ, RPG)
Star Wars: Starfighter (LucasArts, Acción-Shotting)
Unreal Tournament (Infogrames, 3D Shotting)
Evergrace (Agetec, RPG)
Armored Core 2 (Agetec, Acción)
Eternal Ring (Agetec, RPG)
Timesplitters (Eidos, 3D Shotting)
Fusion GT (Crave, Carreras)
Smuggler's Run (Rockstar, Carreras-Aventura)
Midnight Club (Rockstar, Carreras)

Juegos de Sony América que acompañarán al lanzamiento en Yanquilandia:

GT 2000(SCEA, Carreras)
FantaVision(SCEI, Puzzle)
F1 2001 (ships in Europe on launch day) (SCEE, Carreras)
Drakan (SCEE, Aventura)
The Getaway(SCEE, Carreras/Aventura)
Dropship(SCEE, Aventura)
Extermination (SCEI, Acción/Aventura)
Gameday 2001 (SCEA, Deporte)
Faceoff 2001(SCEA, Deporte)
Shootout 2001(SCEA, Deporte)
Gamebreaker 2001(SCEA, Deporte)
Final Four 2001(SCEA, Deporte)

Juegos que aparecerán antes de que acabe el 2000:

Ready 2 Rumble 2 (Midway, Lucha)
NHL 2001 (EA, Deporte)
NBA Live 2001 (EA, Deporte)
Dead or alive 2 (Tecmo, Lucha)
Gradius III and IV (Konami, Matamarcianos)
Dynasty Warriors 2 (Koei, Acción)
Munch's Oddysee (Infogrames, Aventura)
The World Is Not Enough (Electronic Arts, Acción)
WCW 2000 (Electronic Arts, Lucha libre)
Oni (Rockstar, Accion-Lucha)
ESPN International Track and Field (Konami, Deporte)
ESPN X Board Snowboarding (Konami, Deporte)
ESPN NBA 2Night (Konami, Deporte)
The Bouncer (Square, Lucha)
Warriors of Might and Magic (3DO, RPG)
Army Men Air Attack 2 (3DO, Acción)
Army Men Sarge's Heroes 2 (3DO, Acción)
World Destruction League: Thundertanks (Acción)
Dinosaur (Ubi Soft, Accion-Aventura)
Rayman 2: Revolution (Ubi Soft, Plataformas)
Moto GP (Namco, Carreras)
Reiselied (Konami, RPG)
ESPN MLS Soccer 2001 (Konami, Futbol)
Wipeout Fusion (ships in Europe in March)(SCEE, Carreras)

Juegos previstos para el 2001:

The Lost (Irrational Games, Aventura)
Knockout Kings 2001 (EA Sports, Deporte)
Ninja Gaiden (Tecmo, Lucha)
Star Wars: Super Bombad Racing (LucasArts, Carreras)
MDK Armageddon (Interplay, Accion-Aventura)
Driving Emotion Type S (Q1 2001) (Square, Race)
High Heat (3DO, Deporte)
All-Star Baseball 2001 (Acclaim, Deporte)
No One Lives Forever (Fox, 3d Shotting)
Aliens Colonial Marines (Fox, Acción)
Eternal Blade (Mattel, RPG)
The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge (Bethesda, Strategia)
IHRA Dragracing (Bethesda, Carreras)
Gundam (Bandai, Acción)



METAL GEAR 2: SONS OF LIBERTY

Todo parece apuntar a que la secuela de **Metal Gear** para PS2 va a ser un auténtico bombazo, mayor incluso que el que supuso su antecesor para PSX (considerado por muchos como el mejor juego para este soporte).

En la pasada edición del E3, *Hideo Kojima* presentó una preview de lo que será el nuevo **Metal Gear**, y la verdad es que promete bastante en todos los aspectos.

La presentación consistía en un montaje en forma de vídeo que, en una primera parte, hacía un pequeño homenaje a **MG** de PSX, ofreciendo imágenes del antecesor a modo de recordatorio, y después introducía la secuela. En esta parte, se cuenta la historia del juego, con impresionantes escenas en tiempo real generadas por la consola.

Las animaciones de los personajes son excelentes, alcanzando un gran realismo. Los escenarios, tridimensionales, están cargados de detalles, y se han incluido efectos ambientales, como la lluvia que aparece en el vídeo, que es sencillamente impresionante.

Los efectos de iluminación también prometen bastante, destacando las sombras producidas por ellos, que son absolutamente realistas, y que jugarán un papel importante, al poder ahora ser detectados por la sombra que cree el protagonista según el enfoque de luz de cada situación.

Además, se incluirán nuevas armas, como es el dardo tranquilizante, y nuevas técnicas de defensa cuerpo a cuerpo.

El caso es que aún queda bastante para su lanzamiento, y algo más para que lo podamos disfrutar en nuestro idioma.

De todas formas, estamos ante un éxito anunciado, y el lanzamiento en nuestro país de este título traducido es inminente, además Sony es bastante profesional en ese aspecto, produciendo versiones en muchos idiomas (al contrario que Sega, por poner un ejemplo, que se preocupa bien poco por el mercado español).

Por otra parte, un título como éste es lo que le hace falta a la PS2 para levantarse del batacazo inicial y recuperarse de los pequeños errores.



SAMBA DE AMIGO

Cuando los juegos musicales están en su mejor momento, Sonic Team ha aprovechado para lanzar la versión doméstica de la recreativa de **Samba de Amigo**, un juego absolutamente innovador y sorprendente.

Podríamos comparar este título con los juegos de repetición de comandos como **Parappa** o **Dance Dance Revolution**, pero la verdad es que es mucho más interactivo que estos y bastante más espectacular.

Pero lo que es verdaderamente revolucionario en **Samba de Amigo** es el mando de control del juego, que serán... ¡¡¡Un par de maracas!!!

Así es, en este juego moveremos las maracas al ritmo de la música, tomando el papel del protagonista, *Samba* el mono, que nos hará ponernos en movimiento con las más variadas canciones, que van desde "La bamba", "Take on Me", "Tubthumping", a la mismísima Macarena, pasando por algunos clásicos de Sega.

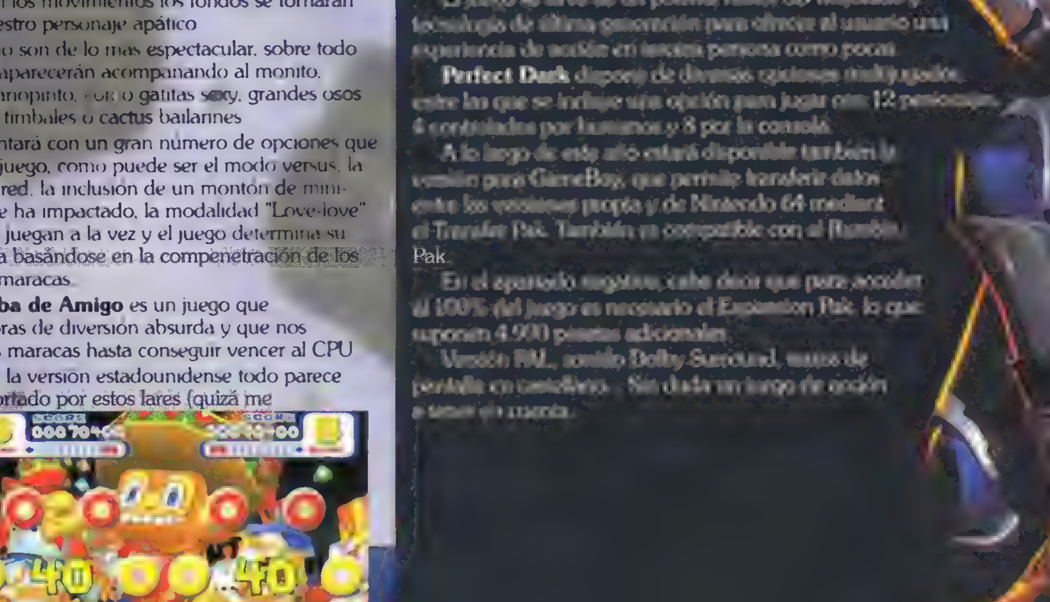
Nuestro objetivo en el juego será bien simple, seguir el ritmo de la música, a cada lado de la pantalla aparecerán indicadores luminosos que nos harán mover cada una de las maracas en una posición determinada (arriba, centro o abajo), mostrándonos combinaciones de movimientos cada vez más complejos y a mayor velocidad, hasta llegar a la locura. A medida que vayamos ejecutando bien los movimiento los fondos de la pantalla irán tomando color y llenándose de luces cada vez más psicodélicas, a la vez que el monito se pondrá cada vez más alegre, y si nos equivocamos mucho en los movimientos los fondos se tornarán grises y apagados y nuestro personaje apático.

Los gráficos de fondo son de lo más espectacular, sobre todo por los personajes que aparecerán acompañando al monito, personajes de lo más variopinto, como gatitas sexy, grandes osos de peluche tocando los timbales o cactus bailarines.

Además el juego contará con un gran número de opciones que le dan mucha vidilla al juego, como puede ser el modo versus, la posibilidad de jugar en red, la inclusión de un montón de mini-juegos, y la que más me ha impactado, la modalidad "Love-love" en la cual dos personas juegan a la vez y el juego determina su compatibilidad amorosa basándose en la compenetración de los jugadores al mover las maracas.

Concluyendo, **Samba de Amigo** es un juego que proporciona horas y horas de diversión absurda y que nos mantiene pegados a las maracas hasta conseguir vencer al CPU.

Ahora que va a salir la versión estadounidense todo parece apuntar a que sea importado por estos lares (quizá me equivoque).





Perfect Dark, de Rare (los que hicieron **Golden Eye 007**), acaba de ser lanzado al mercado español de la mano de Nintendo para la consola Nintendo 64 al precio de 10.990 pesetas.

Protagonizado por la guapa Joanna Dark, la acción se desarrolla en el año 2023, cuando un científico de la poderosa organización secreta dataDyne Corporation emite una poderosa señal de socorro. Lo que comienza como una simple misión de reconocimiento se transforma en una conspiración intergaláctica que enfrenta entre sí a diversas razas alienígenas. A medida que avanza el juego, el usuario se involucra en una trama de intriga y descarga de adrenalina mientras completa los complejos objetivos de la misión y esquiva una lluvia de balas.

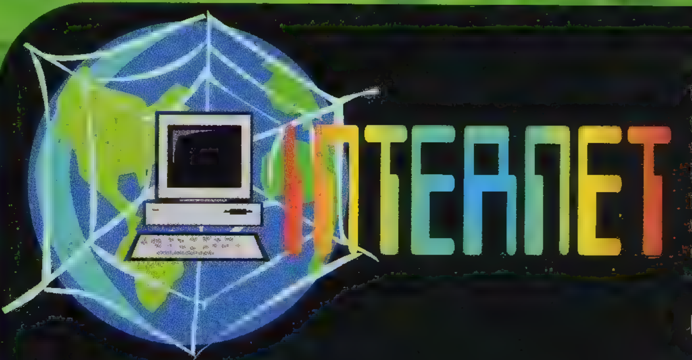
El juego se sirve de un potente motor 3D mejorado y tecnología de última generación para ofrecer al usuario una experiencia de acción en tercera persona como pocas.

Perfect Dark dispone de diversas opciones multijugador, entre las que se incluye una opción para jugar con 12 personajes, 4 controlados por humanos y 8 por la consola.

A lo largo de este año estará disponible también la versión para GameBoy, que permite transferir datos entre las versiones propia y de Nintendo 64 mediante el Transfer Pak. También es compatible con el Rumble Pak.

En el apartado negativo, cabe decir que para acceder al 100% del juego es necesario el Expansion Pak, lo que supone 4.900 pesetas adicionales.

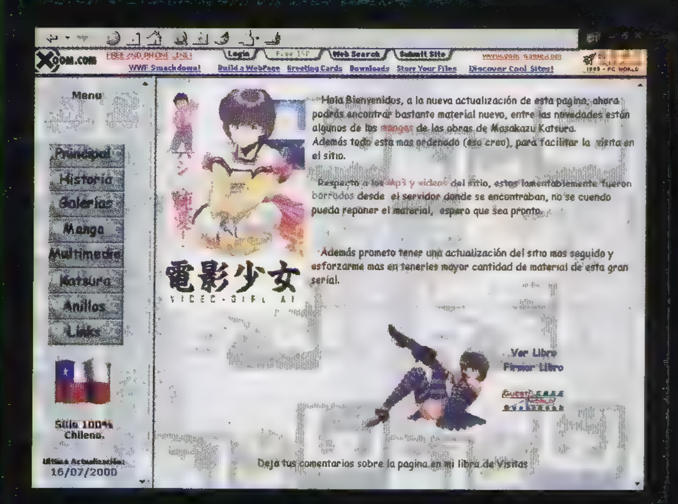
Versión PAL, sonido Dolby Surround, textos de pantalla en castellano... Sin duda un juego de acción a tener en cuenta.



¡Bienvenidas de nuevo! Como cada mes, seguimos en la cresta de la ola (*NdKrestas: No, no tiene nada que ver conmigo, dejad de lado chistes fáciles...* ¬_¬) ofreciendo las más interesantes páginas web que podéis visitar durante vuestras incursiones en la red. En esta ocasión, tenemos entre nosotros a *Masakazu Katsura* y, en particular, a las *video girls*. Del mismo modo, contamos con páginas dedicadas a **Rurouni Kenshin**, a **Utena**... y a muchas más series, pues el manganime en general es nuestro objetivo este mes. ¿Empezamos a navegar?

* El Televisor de Yota

El título de esta página dedicada a **Video Girl Ai** puede sonarle a muchos. Aunque reseñada anteriormente, El Televisor de Yota merece mención de nuevo porque ha sido actualizada. Sus secciones son: Historia, Galerías, Manga (reseña de la obra de *Katsura*), Katsura (vida y milagros), Anillos (rings relacionados con el autor y su obra), y Links (enlaces). La mejor página para introducirnos en el mundo de **Video Girl Ai** si desconocemos la historia. En nuestro idioma y con un diseño muy agradable.
<http://members.xoom.com/katsura_sam

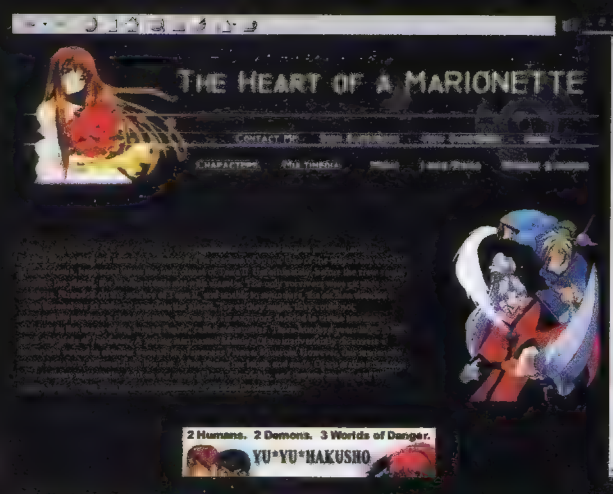


* Video Girl Ai Manga & Anime Resources

Yota, Ai, Takashii y compañía se encuentran también en la que sin duda es la página del mes. Actualizaciones de la página, información general sobre **Video Girl Ai**, sección dedicada a personajes (reseña de los principales junto con cuidadas imágenes de cada uno), el Gokuraku (análisis del funcionamiento del videoclub y de las Video Girls), sección Soundtracks (información de los CDs, y archivos en formato Real Audio y G2 de pistas seleccionadas)... son algunas de sus secciones. También encontramos una galería de imágenes, traducciones del manga y una sección de enlaces. Esta página en inglés es obligada para todo fan de la serie.
<http://www.geocities.com/Tokyo/Garden/8561>

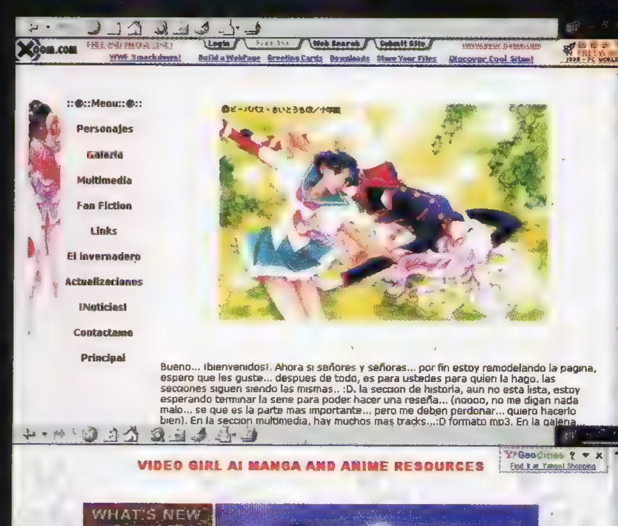
* The Heart of a Marionette

Una página web dedicada a **Saber Marionette J** que ofrece la posibilidad de ser visitada con opción de *frames* o no. En ambas versiones encontraremos sección de Personajes, Multimedia, Música, Links/Rings, Sinopsis de los episodios y un Libro de Visitas (que podemos consultar y/o firmar). Aunque con secciones no muy originales, ofrece una gran cantidad de información sobre la serie, y el diseño de la página es simple pero elegante. En inglés.
<http://listen.to/amarionettesheart>



* El Jardín Soleado

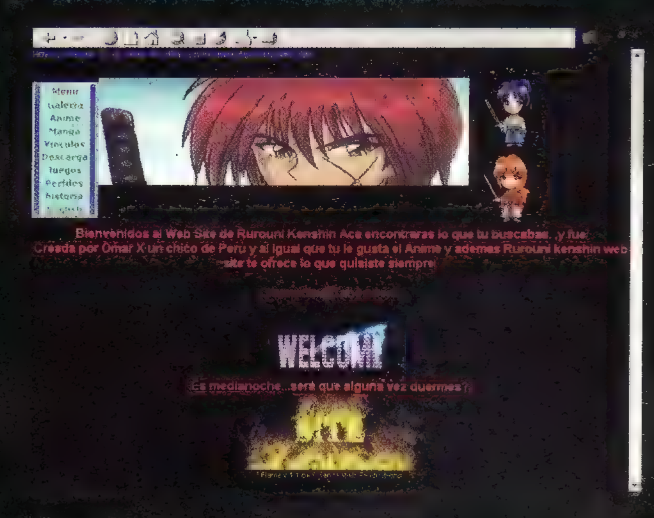
Utena es la serie a la que se rinde homenaje en esta página. Algo breve pero muy bien diseñada y con miras a futuras ampliaciones. Las secciones a destacar son: Personajes (ficha y corta reseña de la personalidad de cada uno de ellos), Galería de imágenes (archivos en formato ZIP que se pueden bajar), Multimedia (música en formato MP3, fondos de escritorio, iconos y FanArt), Fan Fiction, El invernadero (datos referentes a la autora de la página), Actualizaciones, Links y Noticias. En castellano.
<http://members.xoom.com/Duelista/>.



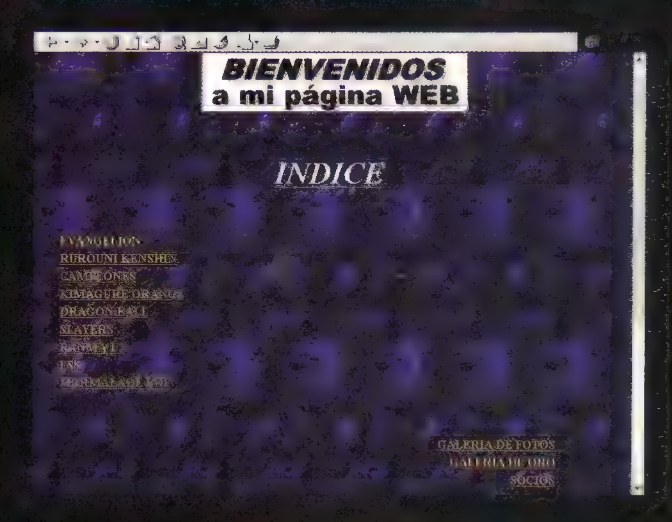




* **Rurouni Kenshin Web Site**
De nuevo otra página en nuestro idioma, esta vez dedicada a **Rurouni Kenshin Samurai X**. Las secciones que la componen son galerías de imágenes, con pocas imágenes pero de gran tamaño en cada una, breves reseñas del anime y del manga, enlaces, download (archivos de música referentes a openings y endings de la serie), perfiles de cada personaje -en inglés-, y la historia de **Kenshin Himura** y sus amigos en el Japón post-feudal. Como curiosidad, hemos de mencionar que en la página principal podemos iniciar una sesión de chat, mandar e-mails y ver como se escribe nuestro nombre en japonés.
<http://www.geocities.com/Tokyo/Dojo/4721/>



* [Sin título]
Evangelion, **Rurouni Kenshin**, **Captain Tsubasa (Campeones)**, **Kimagure Orange Road**, **Dragon Ball**, **Slayers**, **Ranma 1/2**, **I"s y Marmalade Boy**... son las series a las que podemos acceder mediante los enlaces de esta página. El desarrollo de la historia, sus personajes y demás información se nos ofrece de forma escueta y con grandes imágenes en cada uno de estos apartados. Una página sin pretensiones que cuenta además con un par de galerías.
<http://www.geocities.com/Tokyo/Teahouse/2108/>



* **Animanga Page**
Demasiado para ser contado todo de una vez... En este portal encontraréis galerías de imágenes, un Top-20 de las mejores páginas de manga y anime según criterio del webmaster, una sección dedicada a noticias emitidas por la ADAM (Asociación para la defensa del Manga y el Anime), otra a multimedia, con enlaces a otras páginas web repletas de todo tipo de material audiovisual, una con el hentai como tema principal, un apartado dedicado a novedades, etc... Una página en castellano que se actualiza cada 15 días aproximadamente y que en cada visita tiene nuevos contenidos que ofrecer. Para estar al día.
<http://members.xoom.com/animangapage/>

* **Animeko: Anime y Manga en Internet**
Animeko es una página realmente destacable. Nos encontramos ante otro portal en nuestro idioma con un diseño más que correcto y que tiene mucho que ofrecer: Noticias, artículos (de mangas, animes, autores, seiyuus...), mangas on-line, vídeos, foro de discusión, chat, buscador por categorías y búsqueda personalizada, lista de webs afiliadas a Animeko, votaciones, y otras opciones a elegir como la posibilidad de mandar mensajes a teléfonos móviles. Una página muy completa cuyos links y contenidos se actualizan con frecuencia.
<http://animeko.metromanga2000.com/explorer.htm>

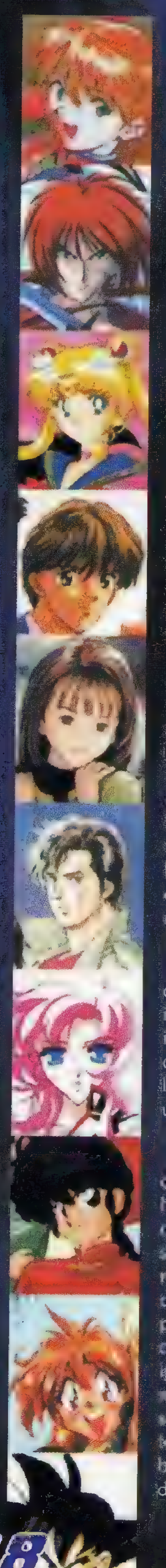
* **Anime 2040**
Este mes echamos la casa por la ventana y os mostramos otra página web de las que se han de tener en cuenta. Anime 2040 es, básicamente, un templo para frikis, y la página perteneciente a la lista de correo del mismo nombre. Si somos capaces de aguantar el bombardeo publicitario inicial (*NdKrestas: Algo realmente tremendo ^ ^U*) daremos con los siguientes apartados: Imágenes; Música (archivos MP3 y Real Audio, letras de canciones...); Roms; Fondos de Escritorio (4 nuevos cada mes); Vídeos de presentaciones, anuncios, capítulos completos, etc; y una sección de Download (iconos, temas de escritorio, programas, guías de capítulos...). ¿Se puede decir más?
<http://anime2040.com.ar/>

* **Ching's Net MP9**
En palabras del webmaster, es una base de datos de vídeos de J-Pop & Hit. Hay cerca de 500 videoclips gratis, en formato RealMedia y MPEG, una lista de artistas, el "MPEG Semanal", Tablón de Mensajes, los siempre presentes enlaces y poco más de variedad por comentar... Se dedica principalmente a cumplir su función de base de datos de vídeos de J-Pop (aunque tiene una sección dedicada a la MTV), y es un punto de referencia a tener en cuenta a la hora de buscar desde las últimas novedades a los clásicos de más éxito.
<http://i.am/mp9>

* **La página en español del Studio Ghibli**
Mantenida por uno de nuestros lectores, *Jesús Orellana*, la página que rinde tributo al estudio de *Miyazaki* se divide en unas pocas secciones: Noticias, con lo último; Películas, subdividida en los periodos de 1985 a 1992 y de 1993 al 2001 y que comenta la historia y personajes de todas y cada una de ellas; El Estudio, que trata con profundidad la historia de *Studio Ghibli*; Otras Obras, cuyo título deja bien claro lo que vamos a encontrar; y Enlaces, una sección de links. El diseño es sencillo pero agradable a la vista y la página siempre ofrece algo de luz a las dudas que podamos albergar sobre los creadores de **Mononoke Hime**.
<http://www.geocities.com/orellana2501/ghibli_index.htm>

Y, como cada mes, la sección llega a su fin. Recordad que podéis mandar vuestras URLs a las direcciones de correo electrónico citadas al final del artículo. Conectamos el mes que viene para visitar de nuevo la vasta e infinita Red. ¡Hasta entonces!

Marta Fierro "Buffy" (*everlasting@eresmas.com*)
CJ González "Krestas" (*krestas@jet.es*)
www.aresinf.com/minami





Hola, soy Pakouji Milá. Seguimos con la vida otaku en directo retransmitida, para todos vosotros, a través de Minami. Mes a mes os iremos informando de los sucesos más importantes acaecidos en la vivienda de Gran Hermanotaku. Como sabréis, la última vez salieron nominados todos los participantes, con lo cual eres tú quien decide el personaje que abandonará la casa el mes que viene. Sin más preámbulos pasamos al resumen de los momentos más "impactantes" del pasado mes...

Iori es la primera que se ha levantado esta mañana. Después de acicalarse y ponerse 100 kilos de maquillaje sobre su curtida cara, se ve dispuesta a preparar un buen desayuno para los demás inquilinos de la casa. Abre la nevera y, mientras el viento le levanta la falda (pese a que la casa esté cerrada herméticamente y sea imposible que haya viento), coge sigilosamente un par de huevos. Se prepara para romperlos pero...

Utena: ¡¡NO!!, ¡¡no cometas tal sacrilegio!! (*Utena* corre despavorida hacia la cocina).
Iori: ¡¿Pero qué pasa, chica?! Te juro por *Enrique Iglesias* que no entiendo nada.
Utena: ¡¡EL HUEVO!!, ¡¡EL HUEVO!!... Si la cáscara no se rompe, el polluelo morirá sin haber nacido. Nosotros somos el polluelo, ¡el mundo es nuestra cáscara!

Iori, sufre una descomposición intestinal de la impresión causada y tiene que ir urgentemente al baño, casualmente, el movimiento le levanta la falda y deja a la vista unas ajustadas minibraguitas.

Kenshin, ya levantado y en la cocina, se da cuenta de que *Utena* está triste... El día anterior la chica, que ha hecho buenas migas con el samurai, le comentó que echaba de menos unos duelos que realizaba en su colegio. Así que, *Kenshin* se sube sobre una silla y reta a *Utena*. Como no tienen rosas, la pelorrosada, con una gran sonrisa, pone una tostada sobre el pecho de *Kenshin*, ella se coloca otra. Empuñan sus cuchillos, a lo que *Utena* grita: "¡El cuchillo de Dios!, ¡para revolucionar el desayuno!"; los pasan por la mantequilla y ¡empieza el "combate"! Al final *Kenshin* se deja ganar (es decir, deja que *Utena* le unte su tostada de mantequilla) y empiezan a reír durante un buen rato, tirados en el suelo del cansancio de la disputa.

Asuka, en el confesionario:
"Estoy asqueada. No me cae bien ninguno. Les odio, les odio. Son insoportables, es que es superior a mis fuerzas. Son unos imbéciles de mierda. Arggg, no sé cuanto voy a aguantar aquiiiií. El único que me cae bien es *Ryo*, porque me recuerda a mi querido *Kaji*. Formaríamos una pareja ideal, tiempo al tiempo... pero tengo miedo a sentirme rechazada. Y al que cogería y descuartizaría es a *Yuu*. Es un negado, no sé de qué va, siempre haciéndose la víctima de todo. No sabe tratar con buenas tías como yo. Es un grosero y un pedazo de manipulador."

Lina y *Gokuh*, en la piscina. *Gokuh* parece haberse olvidado de *Chichi* y *Son Gohan*, pues los jueguecitos que comparte con la hechicera y esos masajes son muy raros... Mmm, esto me huele a rollete.

Lina: Uff, qué a gusto se está aquí. Multitud de comida sin tener que robar nada. Estoy en el paraíso.
Gokuh: (Acariciándole el pie) Ni que lo digas chica. ¡¡Ja, ja!!
Lina: Me caes fenomenal. Creo que entre tú y yo hay una fotosíntesis simbiótica perfecta. Sólo hay un memo fuera de la casa con el que tengo tanto nivel fosfomolecular como contigo... Si es que mis hombres ideales son los payasos del coeficiente mental de una ameba, como tú.

A *Gokuh* no le ha gustado nada ese comentario, e intenta disimular el desagrado que le ha causado el que *Lina* tenga un pretendiente fuera (porque el que le llamase imbécil de esa forma al saiyanés le importa poco, ¿o será que no lo ha pillado?). Sin quererlo, aprieta demasiado el pie de la chica y le causa un "amatoma", aunque todavía no es "chechuarl", vosotros qué creéis, ¿se liarán?

Ryo está intentando realizar la prueba del mes. Consiste en hacer pronunciar a un clon de *Rei Ayanami* (uno cualquiera de los muchos que hay) más de 5 palabras seguidas. Apostaron el 50% de su

paga mensual. El detective ha puesto a la don en top-less porque cree que así se sentirá más cómodo y podrá hablar con más soltura.

Ryo: Venga, guapetona. Di: "Killo, te la voy a comer", "killo, te la voy a cooomeerrr, Yuuhuu". (Babas).

La chica de ojos rojos ni se inmuta. Lo único que ha logrado decir bien claro es "yo soy yo".

Ranma y *Usagi*, en el baño:
Ranma: Estoy sorprendido de que hayáis aceptado mi doble personalidad desde el primer momento. Y yo que me pasaba cientos de capítulos ocultándolo...
Usagi: Bah, da igual. Yo conozco tres chicos, no sé si te sonarán, los "Three Lights" que, bueno, también son muy "peculiares". ^__^. Así que contigo lo tuve realmente fácil...
Ranma: Eh, ¡para el carro!. ¡¡Que yo no vengo de un manga yaoi!! ¡¡Eres una pija lameculos!! Yo, ¿gay?, con lo macho que soy... ¡¡ja! ¡Aléjate de mi vista, mierda cencia!


Asuka es muy expresiva

Ranma entra en la ducha susurrando malos adjetivos sobre la sailor. *Usagi* no puede responder, y sale del baño con un gran remordimiento. Se encuentra con *Utena* y le cuenta lo sucedido. *Utena*, con una mano sobre su hombro (y con ganas de bajarla hacia los "montes de venus"...), le recomienda que le pida perdón cuando salga del baño, aunque cree que, realmente, debería ser él quien...

Yuu, en el confesonario:
"Me encuentro genial con esta gente. Son todos maravillosos y no me tratan mal, la verdad es que estoy un poco cortado, pero creo que se me pasará. Pero, es que... en fin, echo de menos a *Miki* y me da miedo que acabe con *Ginta*, o con el *Keikun*, o con el *Namura*, o el *Rokutanda*, o con quien sea porque ella necesita actividad en la cama, ya me entendéis... y por eso estoy un pelín autista, nada más. ¡Ah!, si tengo que nominar a alguien, nominaré a *Asuka* porque estando tranquilamente en el salón bebiéndome yo un zumo, me he tirado un cuesco y ella me ha puesto una mala cara que me ha dolido mucho. No me cae bien desde el primer día. Es una manipuladora."

¿Será con esto con lo que sueña Asuka?

Iori está en el patio, comiendo unos cereales y observando los pocos progresos comunicativos de *Rei*. Piensa que tal vez *Usagi* no es tan amiga suya como le parecía al principio. Además, si quiere ganar, no debería juntarse con una persona tan conflictiva como la coletuda. Justo cuando estaba metiéndose la cuchara en la boca, y mientras que se le subía la falda como por generación espontánea, un pokéball dirigido desde fuera de la casa impacta sobre su cabeza.

Iori: ¡¡Auuh!!, ¿qué será esto? Viene firmado por un tal LM. Ummm..., a ver lo que pone:

"*Ryo* y *Ranma* sois los mejores", "*Iori* eres un putón", "*Goku* mereces la castración (entre otras muchas cosas)", "*Asuka*, cara de Bulbasur estreñido", "*Utena*, sucia bollera, una buena polla es lo que te hace falta".

Iori: ¡¡Yo!!, ¿¿putón yo?! ¡Pa putón tu puta madre, cabrón! ¡Eh, chicos mirad, leed esto!

Los demás se acercan y sacan sus propias conclusiones... (imagínatelas, tampoco cuesta tanto... o si no abónate a Minami Digital, 68 páginas al mes de Gran Hermanotaku)


Iori quedó muy afectada por el contenido del pokéball

Bueno, y hasta aquí el resumen mensual de vuestro espacio favorito. No olvides que TÚ eres quien decide quién se irá de la casa. Manda un e-mail a la dirección abajo indicada o una carta a la revista, indicando que es para esta sección. Esperamos vuestros votos. ¡Ah!, y si queréis mandar retoques fotográficos, vuestros propios relatos, opiniones sobre los personajes, o incluso si os atrevéis a hacer el opening (menuda frikada), mandadlos que todo será bien recibido. Nada más, ¡hasta la próxima!

El Gran Hermano Pakouji
(con **LM** en la mesa de control)
X6234124@fedro.ugr.es



Es bien sabido por todos que tanto el Salón del Cómic como el del Manga de Barcelona representan grandes oportunidades para poner a la venta fanzines, fanediciones o fansubs. Aprovechando que se ha decidido retomar esta sección, vamos a comentar algunos de los fanzines que salieron durante el pasado Salón.

ATLAS nº 3

36 págs - b/n - 275 pesetas - A3 - aperiódico

Se le podría definir como un fanzine dedicado única y exclusivamente a la información y opinión sobre series que no han sido tratadas muy en profundidad por las revistas del mundillo. En este número tenemos dos extensos dossieres de **Record of Lodoss War** y **Appleseed**, además de **Regreso al mar**, **Kingdom Come** (cómic americano), **Ran** (cine japonés) y un repaso a la saga de **The Legend of Zelda** (videojuegos). Que se abstengan los que buscan poca densidad y abundancia de imágenes.

Para hacerse con un ejemplar, debéis mandar una carta a la siguiente dirección:

ATLAS
C\La Fosca 15 - Bajos 2ª
08033 - BARCELONA
ackman@mixmail.com

SANTUARIO nº 1

68 págs - b/n- 100 ptas - A5- aperiódico

Cuando tengo entre manos productos como este, debo decir que mi objetividad queda reducida a cero. Realmente *Raven* (articulista de Minami) y sus colaboradores han hecho un gran trabajo al proseguir la edición de un manga interesantísimo como es **Santuario**. En la traducción no encuentro incoherencias, la impresión es buena (excepto la portada que ha quedado demasiado oscura (algo que se solucionará en el segundo número)) y el resultado global es de un notable alto. La obra es adulta y muy interesante. Lo cierto es que no será una tarea fácil el sacar todos los tomos que faltan por editar, pero estoy convencido de que acabará por salir adelante. Merece la pena que le deis una oportunidad.



La dirección de contacto es:

Raúl Ruiz
Apdo. de correos 26
28100 - Alcobendas (MADRID)
raul_ruiz@teleline.es

INDRAH

92 págs. b/n (portada color)- 300 ptas - A5 - número único



Primero un fanzine, después una fanedición y seguimos con un cómic nacional. Indrah es una iniciativa curiosa. Unos chicos tienen una idea para hacer un cómic. Después de muchas modificaciones tienen un guión más o menos definitivo y se preparan para plasmarlo en papel. Pero en lugar de hacerlo una persona, dicho trabajo recae en un grupo de amigos dibujantes, los cuales hacen un capítulo cada uno. El resultado es decente (aunque hay algunos que destacan por encima de otros). El guión es entretenido, de aventuras, amor y alienígenas, y el precio, que parece caro, no lo es tanto teniendo en cuenta el número de páginas. Además de ser una iniciativa curiosa y estar llevada a cabo de una manera correcta, este grupo de gente pide colaboraciones de todo tipo, por lo que aquellos que tengan algún trabajo en el lugar más recóndito de su carpeta, podrían aprovechar y enviárselo.

Su dirección de contacto es:

H Studios
C\Taberna 3 -3ºB
28230 - Las Rozas (MADRID)
hstudios@ole.com

GENERACIÓN MANGA nº 12

36 págs. - b/n (portada color) - 195 ptas - A3 - aperiódico.



Veterano fanzine que ya sólo por su edad, merece ser ojeado. Dedicado al comentario, la opinión y la crítica, en este número se desmarca haciendo artículos cuanto menos curiosos. Hay un artículo sobre la importancia de *Takahata* en el anime, otro sobre personajes "raritos" (un compendio de las personalidades más ambiguas del manganime), un artículo de **Doraemon** (tema de portada), los presentadores de los programas infantiles de TV, entre otras cosas. Más que nada es curioso, atípico y no se casa con nadie a la hora de opinar. Para hacerse con él, manda una carta a:

GENERACIÓN MANGA
C\ Cristo nº 23 - 28212
Navalagamella (MADRID)
mariog@wanadoo.es

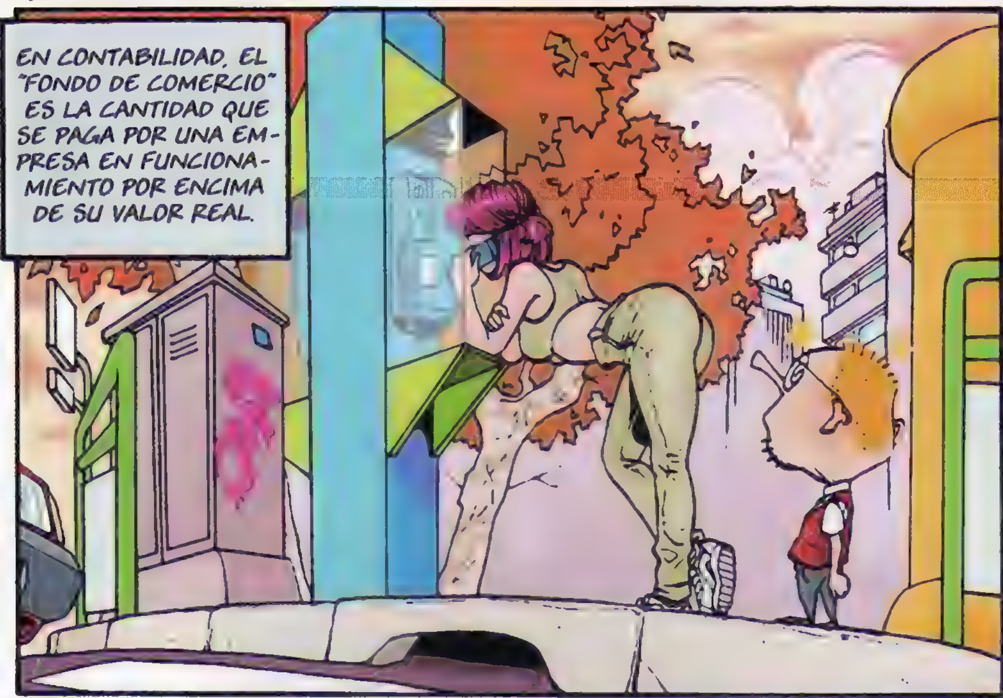
Bien, por hoy ya está bien. Nos leemos el mes siguiente. Y recordad que en Minami tenéis la posibilidad de que vuestros fanzines se reseñen. Tan sólo debéis enviarnos un ejemplar y en poco tiempo saldrá en estas páginas. ¿A qué esperáis para mandárnoslo?

Ackman

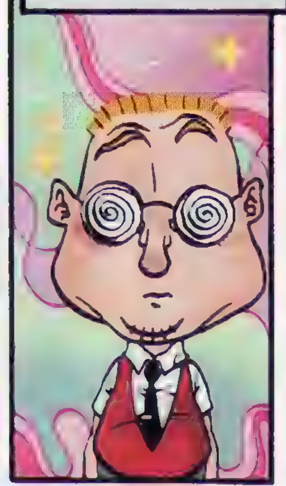
UNIVERSITY BLUES

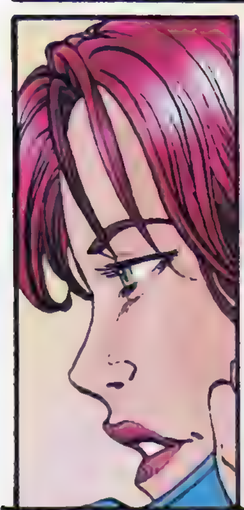
por GUILLERMO MARCH

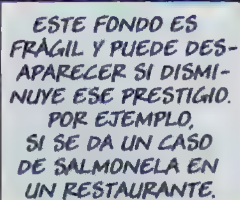
www.dreamers.com/autores/gmarch

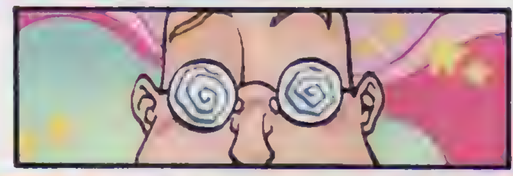


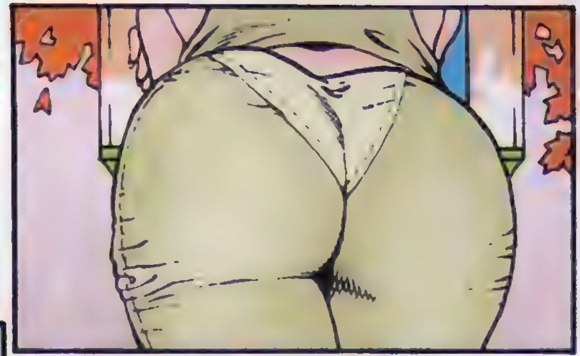
CUANTO MAYOR ES EL PRESTIGIO DE LA EMPRESA, MAYOR ES SU "FONDO DE COMERCIO".





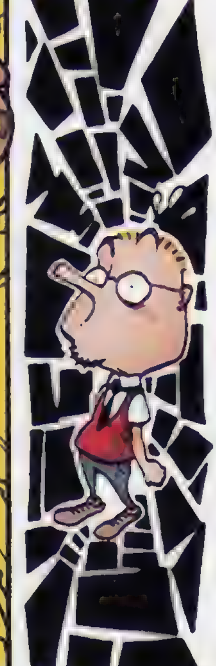


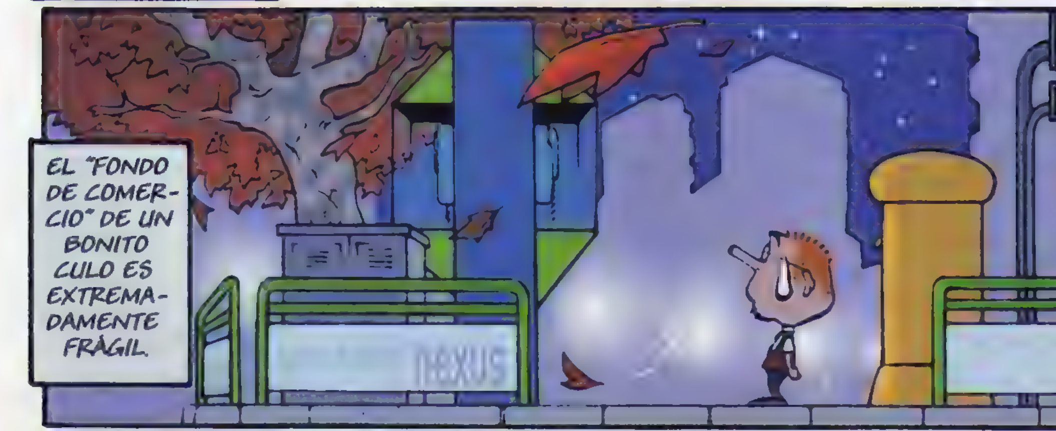












Bueno, bueno, bueno, este es un mes especial, tenemos a *Matsuyama* y *Shinohara* de vacaciones (recordad que esto se está haciendo en Julio), así que dado que tengo que permanecer en casa más tiempo de lo habitual (una larga y triste historia entre uno de mis hobbies, una puta mierda de roca caliza que cedió a la presión, una caída de unos seis metros y un tobillo bastante maltrecho (en realidad tuve bastante suerte dada la altura y lo escarpado del terreno de aterrizaje)), yo llevaré este mes tanto la palestra como el correo.


No fue en esta, pero sí en una muy parecida

Y lo hago diciendo que estoy muy muy muy pero que muy enfadado. Veréis, yo pensaba que era la única persona a la que los descerebrados, subnormales y basura indigna de atención en general atacaban, pero acabo de descubrir que hay por ahí gente que también ataca a *Lola Palacios*. No está muy claro, pero parece que los autores son unos chicos madrileños que hacen un programa de cómic en una radio local (de hecho la información dice que a mí también me ponen a caldo, lo cual ya está mejor), pero ya digo que es difícil saberlo ya que ni a ellos ni al programa los conoce ni Blas, así que no se puede comprobar. De todas formas, para quien haya sido, pues seguro que diciéndolo aquí se enteran, que sepan que muy mal, que la única persona a la que deben insultar soy yo. Pues sí, estaríamos buenos si ahora se empezase a insultar a cualquiera que no se lo haya ganado a pulso como yo...

Bueno, pues aprovechando que ha salido el tema, voy a comentar un poco por encima el modo de actuación de esta... bueno, llamémosla gente (además así puedo tocar uno de mis temas preferidos, el fabuloso "hablemos de mí"):

Los más típicos son los que simplemente te escriben un mail o una carta llena de insultos. Además, nunca dan su nombre, y si pueden intentan ocultar la dirección, es algo que siempre me ha hecho gracia, es como si me tuvieran miedo, como si fuera a hacerles algo por insultarme, como si me importara. Según las ganas de juerga que tenga, bien les digo "gracias" o bien les doy alguna respuesta humillante, con lo que empieza una ristra de réplicas y contrarréplicas bastante amena, con la satisfacción de ver cómo casi siempre les hago soltar una buena ración de bilis y de ir aprendiendo maneras de picar a distinta gente (por ejemplo, si alguna vez pilláis a un mexicano decidle "sudaca", ya veréis qué divertido, ¡por favor, llamarlos sudamericanos a ellos, cuando todo el mundo sabe que México es como poco el Estado 51 de Estados Unidos! Ya digo, muy pero que muy divertido).

Una variante de este tipo son los que te difaman, diciendo burradas sobre ti o publicando páginas web con vaya usted a saber qué. Normalmente son muy creativos, y se curran montajes como el que pongo aquí (tenía uno especialmente bueno, pero no lo encuentro), lo que no entiendo es que generalmente lo hacen a tus espaldas, y yo personalmente no le veo la gracia a criticar a alguien si ese alguien no se entera de ello, lo bueno es que se entere y se cabree por ello (bueno, quien se cabree por esas cosas, a mí personalmente cuando me entero de rumores o descubro páginas web con chorradas sobre mí me alegro un montón, incluso así he hecho algún que otro amigo (saludos, *Animo*)).



Luego están los que intentan una discusión contigo, normalmente esto ocurre en los foros de opinión de internet, y es gente que pretende bien destacar bien intentar parecer mejores que tú bien las dos cosas. Habitualmente son muy aburridos, porque pese a que ellos tienen un concepto muy alto de sí mismos en realidad son bastante simples, así que pronto queda claro que no están al suficiente nivel y su discusión es aburrida, soliendo terminar con una ristra de insultos hacia mi persona cuando mi experiencia y habilidad con las palabras los arrinconan y dejan con la conclusión de que no sólo no tienen razón sino que además son bastante poco inteligentes. Por supuesto, a veces hay excepciones y de vez en cuando aparece alguien con quien resulta agradable discutir, de hecho, una vez hubo uno que me lo hizo pasar mal, un par de veces incluso llegué a pensar que podía vencerme (tranquilos, no fue así); fue algo muy pero que muy gratificante.

Entonces están los que te "castigan" enviándote ficheros gordos para ver si te colapsan el correo o te hacen gastarte dinero en conexión. De hecho, mientras escribo esto tengo a uno así, uno especialmente interesante porque, agárrense los machos, se ha erigido en defensor de todos aquellos frikis a los que, según él, he ofendido diciendo públicamente que el friki medio es un inadaptado social desaseado y todo eso, vamos, el más claro ejemplo de que la verdad ofende (hola, *Suptoiret*, ¿me has enviado ya el tocho del día?). Además, suelen soltarte que ellos tienen tarifa plana en plan "ja, ja, no sólo te puteo sino que además a mí no me cuesta nada", supongo que no tienen inteligencia suficiente para deducir que alguien que como yo trabaja a distancia y con el ordenador tiene una tarifa plana no sólo desde hace tiempo, sino además una tarifa plana de verdad, de las de 24 horas (gracias ONO) y no las mierdas y timos esos que están saliendo de sólo unas horas al día. Así pues, igual de poco me cuesta a mí bajarme lo que quieran mandarme que a ellos mandármelo. De hecho, me cuesta menos, ya que yo puedo hacerlo a cualquier hora del día (aparte siempre existe la posibilidad de poner un filtro en el programa de correo y que los mails del individuo se borren conforme llegan al servidor). En este apartado además, si quiero ponerme cabrón, suelo quejarme al administrador de su servidor (porque claro, si quieren enviarme cosas gordas tienen que hacerlo desde una cuenta privada, no valen servidores web que esos tienen un límite muy bajo), con lo que tienen el toque de atención y, mejor todavía, tienen que seguir desde servidores web, cada vez desde uno distinto porque con el


Miriam Álvarez, Badalona



Ana María Machín Munguía, Las Palmas de Gran Canaria

mail del administrador en cuanto me envían un mail desde Hotmail, Yahoo, etc, mando el aviso al webmaster y les cortan el rollo, con lo que cada vez tienen que hacerse una dirección nueva. ¿Por qué esto es ser cabron por mi parte? Pues porque dichos servidores no son precisamente rápidos, y el hacerte una cuenta nueva puede ser algo lento y tedioso, así que a la larga lo que estos palurdos hacen es dedicar tiempo de su vida a la persona que en teoría odian; cuando les digo esto las reacciones son muy variopintas, desde el shock traumático hasta la explosión descontrolada de rabia, ira e insultos. Muy divertido, os lo aseguro.

Por último, están los que controlan un poquito más el tema y te hacen un mailbomb. Aquí pueden darse dos casos: que sencillamente te manden un mail de texto, con lo que simplemente te bajas el mismo mail varios miles de veces y listo (cosa que no afecta porque ya hemos hablado de las tarifas planas); la otra es que te manden un coredump o similares y te peten la cuenta, con lo que tienes que llamar a tu servidor y pedir que te la borren y empiecen de cero. Esta última opción es especialmente interesante ya que en realidad a ti no te afecta, pues lo más que van a conseguir es borrarte dos días de correo acumulado, con lo cual tú no pierdes nada, ya que si es algún artículo o algo te lo van a volver a enviar cuando digas que no lo tienes; si es un digest de algún foro puedes leerlo directamente en la web del foro; si es algo importante te lo volverán a enviar cuando veas que no contestas (quitando que las cosas de verdad importantes rara vez se tratan por mail); y por tanto los verdaderos

perjudicados son todos los aficionados que escriben preguntando cosas o dudas, que se quedan sin respuesta, y por tanto estos mailbombers a quien están perjudicando es en realidad a los que dicen defender (bueno, algunos no dicen defender a nadie, simplemente no tienen suficiente cerebro para asimilar que pueda haber diferentes maneras de pensar y atacan a todo aquello que no piensa como ellos).

Bueno, se me han ido la perola y el ego y ya casi no queda espacio, aunque de todas formas este mes tenía pensado hacer un especial sólo de dibujos para intentar disminuir la montaña de trabajos en espera de publicación que tenemos por aquí.

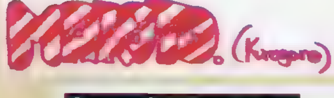
Pues nada, eso es todo, el mes que viene más (con entregas más "típicas" para ambas secciones).

Lázaro Muñoz



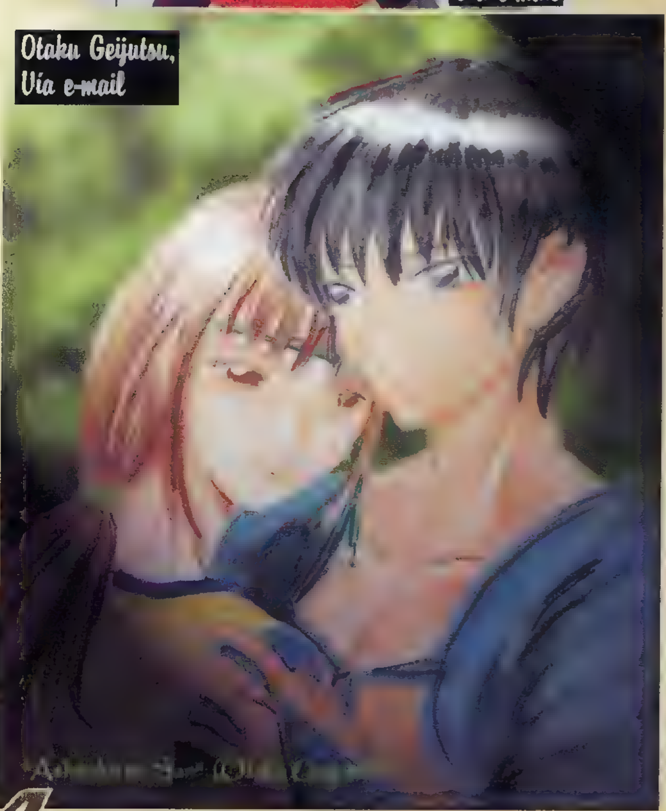
Ana CDC, Vía e-mail





Laura Coronado, Málaga

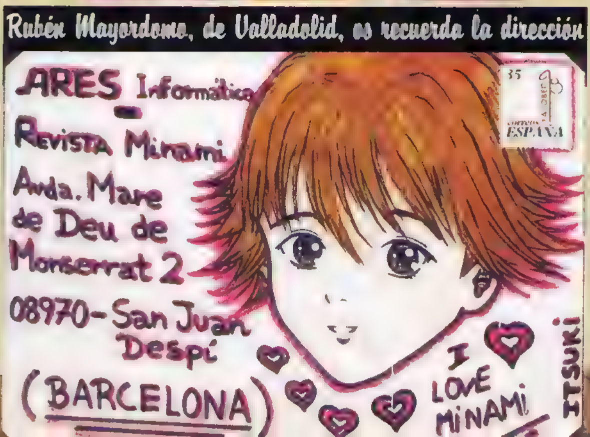
Otaku Geijutsu, Vía e-mail



Amaia Jiménez Gutiez, Las Arenas (Vizcaya)



Rubén Mayordomo, de Valladolid, os recuerda la dirección



¡COMPLETA TU COLECCIÓN!

NO DEJES QUE TE FALTE NI UNO SOLO DE LOS EJEMPLARES DE LA MEJOR REVISTA DE MANGANIME

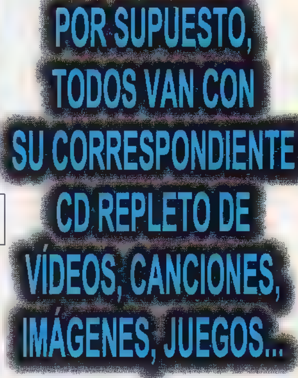
MARCA EL RECUADRO DE LOS QUE TE INTERESEN



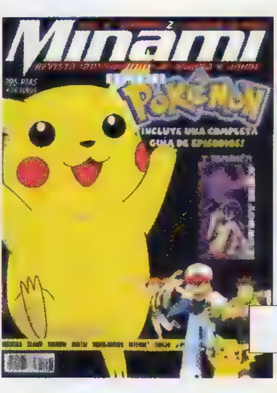


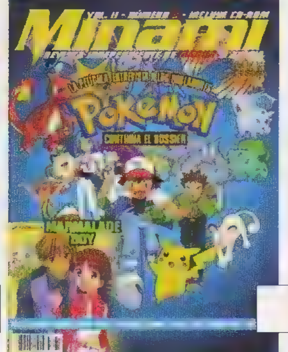






















Nota: La continua solicitud de ejemplares atrasados puede llevar a que números que se podían solicitar en el cupón ya estén agotados cuando recibamos vuestra carta. En tal caso no podríamos enviaros los ejemplares que solicitáis al no quedar ya. Si este es el caso de verdad que lo sentimos.

DATOS PERSONALES (Se ruega utilizar mayúsculas o letra clara)

Nombre:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población:
Provincia: País: ESPAÑA
Edad: E-mail:

MODALIDAD DE PAGO

- ☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática S.L.
- ☐ Contra-Reembolso (+350 ptas de gastos en el primer envío)
- ☐ Con tarjeta de crédito: NIF:

FIRMA VISA - MASTER CARD:
FECHA CADUCIDAD:

AHÓRRATE 2.000 PTAS

SUSCRÍBETE A TODO UN AÑO DE MINAMI POR SÓLO 7.540 PTAS

Deseo suscribirme a Minami a partir del número ☐ y recibir los siguientes 12 números en casa

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo por correo a:

ARES Informática S.L.
Avda. Mare de Deu de Monserrat 2
08970 San Juan Despí (Barcelona)

O bien envíalo por fax al número:
93 477 22 84

También puedes hacerlo por teléfono en el:
93 477 02 50



INSTRUCCIONES DEL CD

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

CÓMO EJECUTAR MINAMI

El programa de Minami aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\MINAMI.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

CÓMO USAR MINAMI

El CD-ROM de Minami está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Minami son las siguientes:

Música
Canciones y melodías de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Vídeo
Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos vídeos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

Imágenes
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección.
Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.
Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes.
Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Webs
En esta sección podemos escoger entre varias Webs para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet). Si alguna parte del Web no está en el CD se intentará obtener directamente desde Internet (en caso de disponer de conexión).

Varios
En esta sección incluiremos aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Minami.
Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y canciones de otras secciones de Minami. Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo. Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Minami hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

Formato MP3:
El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con calidad similar a la de un CD de sonido Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp incluido en el CD (sección Varios).

Archivos de vídeo:
Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5 y QuickTime (sección Varios). Para los de música se recomiendo instalar el programa WinAmp incluido en el CD.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a:
minami@aresinf.com

NOTA MUY IMPORTANTE

Tenemos muchas devoluciones de "CDs que no funcionan" que resulta que están perfectamente y que es fallo del usuario. Por favor, para que os sirva de referencia, los CDs o funcionan o no funcionan, pero no lo hacen a medias. Si se os ven por ejemplo los vídeos y las imágenes pero no se os escucha la música o corren las webs, es decir, si algún apartado os funciona pero otro no al CD no le pasa absolutamente nada, es problema de vuestro ordenador, algún cruce de vínculos o enlaces o algún problema con los programas asignados por defecto para ejecutar determinados ficheros.
Si podéis y os quedáis más tranquilos comprobadlo en el ordenador de algún amigo. Y si aún así tenéis problemas probad a visualizar el contenido del CD con el Explorador de Windows y no con el propio navegador del CD.

Arc the Lad™

Ya a la venta en vídeo la colección basada en el fantástico videojuego

Colección de 9 VHS

Arc the Lad™

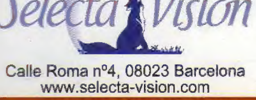
OTAKU VISION

DYNAMIC

SPE VISUAL WORKS

Digital Hi-Fi Stereo
75 minutos de duración aproximada

ARC THE LAD
©1999 Sony Computer Entertainment Inc.
All Rights Reserved.



Calle Roma nº4, 08023 Barcelona
www.selecta-vision.com

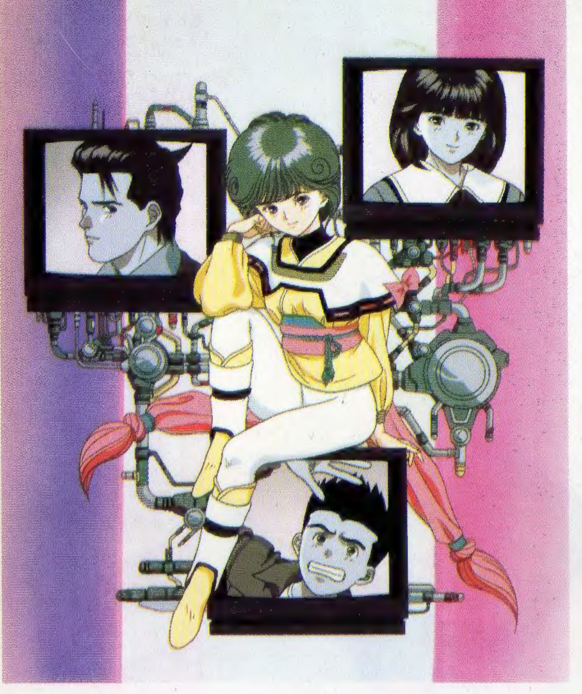


DYNAMIC IBERIA



SPE VISUAL WORKS


Y EN EL CD... LOS MEJORES VÍDEOS, UNA COLECCIÓN IMPRESCINDIBLE
DE CANCIONES, UNA APABULLANTE RECOPILACIÓN DE IMÁGENES, UN SURTIDO GRUPO
DE COMPLEMENTOS... TODO LO QUE SIEMPRE HABÍAS QUERIDO
Y MÁS!



Yota Moteuchi es un chico introvertido y algo antisocial. Se le puede ver desde dos puntos de vista: podrías verlo como el típico pardillo que no destaca en nada y mucho menos con las chicas, o como una gran persona que siempre piensa antes en sus amigos y la gente que le importa que en él, aunque a veces tenga que hacer cosas que vayan en contra de su propósito inicial. Así las cosas, todo hace ver que su futuro será bastante gris, pobre y aburrido. Sin embargo, esto no es así, ya que un buen día descubre un videoclub extraño en el que le dan una cinta con la que le aseguran que se sentirá mejor. Cuál no será su sorpresa cuando la chica de la cinta... ¡atraviesa la pantalla y sale del televisor!
El nombre de la chica es Ai Amano, y su misión es ayudar a Yota. No hace falta decir que a partir de ahí la vida de Yota cambia radicalmente. Esto es Video Girl Ai, 6 capítulos con una de las series de amor más famosas de nuestro país.

© 1992 Masakazu Katsura / Shueisha - Victor Entertaiment y Dynamic SK España.. All rights reserved.

CONTENIDO

Versión: Doblada - Idioma: Español - Nacionalidad: Japón - No recomendada a menores de 13 años

VIDEO GIRL AI

Minami

VHS



AI AMANO

TE CONSOLARÉ

S VHS